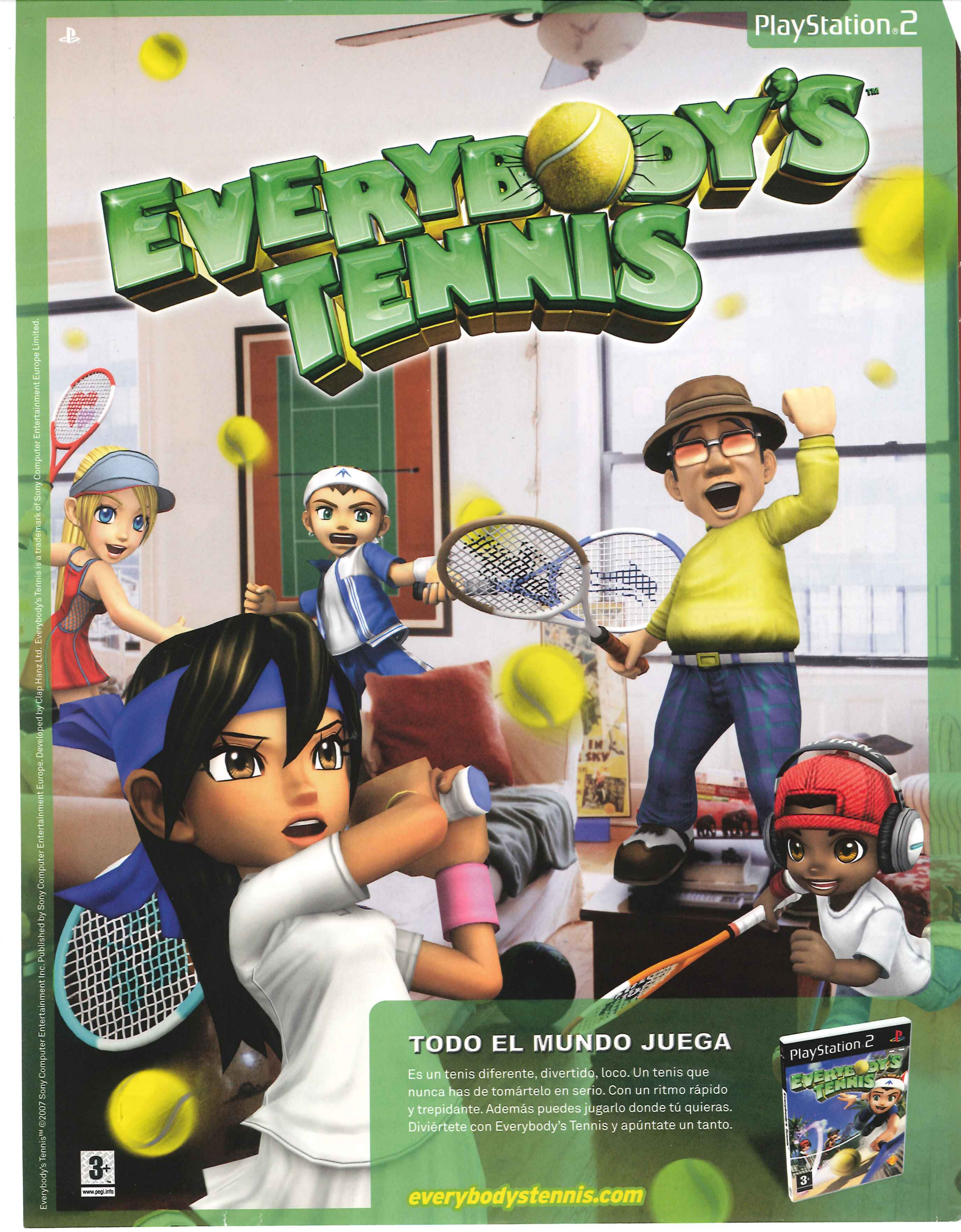

LO MEJOR DE XBOX LIVE
Y PLAYSTATION STORE
¡Descarga como un demente!
VERSIÓN 2.0 Nº175
MAYO 2007 • 1,95 €
CANARIAS: 2,10 €
GRUPO ZETA
8 420565 037006 00175
WWW.REVISTAXTREME.COM
SUPERJUEGOS
PS3 + XBOX 360 + WII + PS2 + NINTENDO DS + PSP + GAMEBOY ADVANCE + RETRO
xtreme
VIDEOJUEGOS AL LÍMITE
1'95 EUROS
Skate
¡IMÁGENES EXCLUSIVAS!
LA REVOLUCIÓN
DEL GÉNERO
SPIDER-MAN
Y VIDEOJUEGOS
Aracnofilia interactiva
CODE 07
LO ULTIMO
DE CODEMASTERS
• Clive Barker's Jericho
• Hei$t • Overlord • Turning Point
ADEMÁS
DRAGON BALL WII • GOD OF WAR II • LOS MEJORES YOUTUBES DE GTA...
SÚPER DESCUENTO
5€
EN ESTOS JUEGOS
VIRTUA TENNIS 3 / PS3
HEATSEEKER / PS2
RAINBOW SIX VEGAS / PSP
WING ISLAND / WII
CALL OF DUTY 3 / XBOX 360


PlayStation 2
EVERYBODY'S TENNIS
TODO EL MUNDO JUEGA
Es un tenis diferente, divertido, loco. Un tenis que nunca has de tomártelo en serio. Con un ritmo rápido y trepidante. Además puedes jugarlo donde tú quieras. Diviértete con Everybody's Tennis y apúntate un tanto.
everybodystennis.com
3+
www.pegi.info
Everybody's Tennis™ ©2007 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Clap Hanz Ltd. Everybody's Tennis is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe Limited.

¡SUSCRÍBETE A XTREME CON UN 25% DE DESCUENTO!
PÁG. 81

INTRO

GRUPO ZETA

Fundador: Antonio Asensio Pizarro
Presidente: Francisco Matosas
Vicepresidente Ejecutivo: Antonio Asensio Mosbah
Consejeros: Josep María Casanovas, Félix Espelosín, Serafín Roldán, Julio García
Secretario: José Ramón Franco **Vicesecretario:** Enrique Valverde
Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso
Comité Editorial: Miguel Ángel Liso, Josep María Casanovas, Antonio Franco, Jesús Maraña, José Oneto, Alfonso S. Palomares y Jesús Rivasés
Director de Área de Revistas y Ocio: José Luis García
Director de Área de Prensa: Román de Vicente
Director de Área de Administración y Finanzas: Conrado Carnal
Director de Área de Servicios Corporativos: Román Merino
Director de Área de Comercial y Publicidad: Pablo San José
Director de Área de Distribución: Vicente Leal
Directora de Área de Promociones y Marketing: Marta Ariño
Director de Área de Libros: Faustino Linares
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios: Agustín Vitórica

REDACCIÓN
Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Diego Arroyo
Redactores Jefe: Bruno Sol y Pedro Berruezo
Redacción: Roberto Serrano, Ana Márquez, Daniel Rodríguez
Maquetación: José Luis López y Francisco J. Caballero
Colaboradores: Lázaro Fernández, Raúl Barrantes, David Catalina, Javier Bautista, Nacho Vigalondo, Marta Peirano, Ignacio Seligas, Jesús Rucamora, Noel Ceballos, Juan Carlos Caballero
Sistemas Informáticos: Javier Rodríguez
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: xtreme.superjuegos@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS
Director Adjunto del Área de Revistas: Carlos Ramos
Director Editorial y de Expansión de Revistas: Oscar Becerra
Adjunta a Gerencia de Revistas: Ángela Martín
Directora de Marketing: María Moro
Director de Publicidad: Julián Poveda
Director de Desarrollo: Carlos Silgado
Jefe de Producto: Mar Lumbreras
Director de Producción: Jordi Omella
Producción: Ángel Aranda
Dirección de Recursos Humanos: David Casanovas
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
902 104 [illegible] de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Francisco Andres (Director de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel. 91 586 33 00. Fax 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Francisco Blanco (Dtor. de Publicidad en Cataluña), Juan Carlos Banna (Jefe de Equipo). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 [illegible] 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel. 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 [illegible] 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Marian Garrido (Delegada). Avda. Rodriguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Tel.: 981 57 17 15
Aragón: Alejandro Moreno (Delegado). Hernán Cortes, 37 50005 Zaragoza Tel: 976 70 04 00
Castilla La Mancha: Andres Hunrubia (Delegado). Tinte, 23 B Edif. Centro 02001 Albacete Tel: 967 52 42 43
Internacional: Gema Arcas (Directora de Publicidad Internacional)

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: I.G.A. Munich. Tanja Schrader Tel.: 49 89 92 50 35 52, tanja.schrader@iga.burda.com **Holanda:** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel: 32 2 640 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe. Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia:** I.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel.: 331 41 34 81 86, vwright@i-g-a.com
Italia: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña:** GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres. Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Triservice. Philippe Girardot. Tel.: 41 227 96 46 26. info@triservice.ch **Escandinavia:** I.G.A. Karin Södersten. Tel.: 46 8 457 89 07. karin@sodersten@interdeco.se **USA:** I.G.A. New York. Dawn Erickson. Tel.: 1 212 767 65 73. derickson@hfmus.com. **Canadá:** HIP Heidi Sarazen. Tel: 001 416 463 03 00. heidisarazen@hotmail.com **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai Tel.: 81 3 3661 61 38. kai-pbi@gol.com. **Taiwan:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348. **Korea:** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **Dubai:** Iceberg Media Ivan Montanari. Tel: 00 97 143 90 89 99. ivanmontanari@hotmail.com **India:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel. Tel: 9122 22 87 57 17. marzban@media-scope.com **Thailandia:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel: 662 938 61 88

Fotomecánica: GGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. **Impresión y Encuadernación:** REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12,7, Pol. Ind. Can Baliarda, Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). **Distribuye:** DISPESA. C/Bailén, 84. 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91

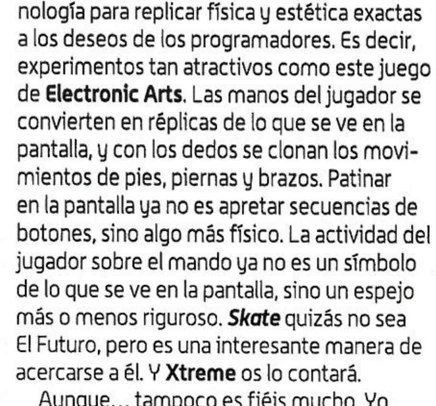
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal B. 17209-92 Printed in Spain
Superjuegos es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

DISEÑO ORIGINAL: UGO A. SÁNCHEZ

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





ESTAMOS EN EL AIRE

La palabra que caracterizó a la generación donde triunfó **PSone** y se hundió **Dreamcast** fue «polígono». La entrada en escena de las 3D, y la exploración de decorados -creíamos entonces- sin límites, propia de juegos como ***Tomb Raider*** y miles de aburridos clones sin chispa. El género por excelencia, la aventura de plataformas.

Las palabras que han caracterizado a la generación que estamos abandonando han sido «entorno abierto». O «sandbox», o «clon del ***GTA***». El juego definitorio de estos últimos años ha sido, obviamente, el ***GTA III***, con sus secuelas oficiales y oficiosas, y su ralea de imitadores. El género por excelencia... el *GTAismo*. Visto así, suena un poco endogámico. Lo ha sido, siendo honestos.

Como veis, se me da bien sintetizar. Predecir el futuro no. Yo creía que la **Virtual Boy** y el ***Daikatana*** iban a ser bombazos.

Sin embargo, veo en ***Skate***, nuestro juego de portada de este mes, algunos elementos que me gustaría encontrar en los juegos de próxima generación: el empleo de la alta tecnología para replicar física y estética exactas a los deseos de los programadores. Es decir, experimentos tan atractivos como este juego de **Electronic Arts**. Las manos del jugador se convierten en réplicas de lo que se ve en la pantalla, y con los dedos se clonan los movimientos de pies, piernas y brazos. Patinar en la pantalla ya no es apretar secuencias de botones, sino algo más físico. La actividad del jugador sobre el mando ya no es un símbolo de lo que se ve en la pantalla, sino un espejo más o menos riguroso. ***Skate*** quizás no sea El Futuro, pero es una interesante manera de acercarse a él. Y **Xtreme** os lo contará.

Aunque... tampoco es fiéis mucho. Yo era de los que pensaban que una película de ***Mario Bros.*** era una gran idea.

_JOHN TONES



SUMARIO

xtreme

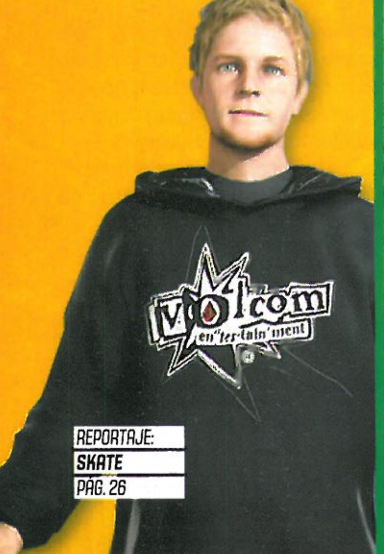


#175
MAYO
2007

Después de dejar su sello en la multimillonaria franquicia Need For Speed, los estudios Black Box de EA se atreven a hacerle la competencia al mismísimo Tony Hawk, creando una serie que viene dispuesta a revolucionar el género del skate en consola.





REPORTAJE:
SKATE
PÁG. 26



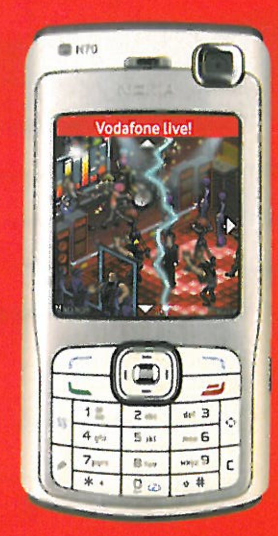
ANÁLISIS
GOD OF WAR II
PÁG. 68

SI QUIERES ESTAR A LA ÚLTIMA, CONSULTA
www.revistaxtreme.com

No hagas la pelota al portero de la sala de moda. Ahora tú eres su jefe.

vodafone

Con Vodafone live! disfruta en exclusiva del videojuego "Rock City Empire" en tu móvil



Si siempre has deseado ser el jefe de tu local preferido, esta es tu oportunidad. Ahora puedes descargarte el videojuego "Rock City Empire" en tu móvil, para aprender a gestionar tu propia sala de rock y convertirla en el lugar de moda. Organizarás las mejores fiestas de tu ciudad para que tu móvil nunca pare de sonar.

Encuéntralo en tu **Menú Vodafone live! → Videojuegos**

Y recuerda que sólo pagas 50 cénts. (+IVA) al entrar en el Menú y navegas gratis sin límite.

Es tu momento. Es Vodafone.

ROCKCITY EMPIRE™

Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live Precio válido para península y Baleares (IVA incluido). Precio por descarga: 3,48€ para Vodafone live! Precio de navegación: 58 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 58 céntimos por conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Más información sobre las tarifas aplicables en Ceuta, Melilla y Canarias en www.vodafone.es


xtreme
LA MÁQUINA DEL TIEMPO
POLICE
POLICE



PURSUIT FORCE EXTREME JUSTICE

Aún hoy, el primer «Pursuit Force» sigue siendo uno de nuestros juegos favoritos de PSP. A pesar de su antigüedad, tiene un sentido del ritmo, una urgencia desesperada que lo hace único. «Extreme Justice» es su secuela, esta vez también en formato PS2, y ofrece el más y mejor que se espera de cualquier segunda parte: más vehículos a los que encaramarse, como las alas de un avión, y un argumento renovado en el que aparece un cuerpo de policía rival, bandas más agresivas y, cómo no, un esperado modo para dos jugadores que esperamos proporcione variedad al juego sin robarle nada de su arrebatadora sencillez.

EL SALTO ACROBÁTICO ENTRE VEHÍCULOS EN MARCHA SE CONVIRTIÓ EN LA ESENCIA DEL PRIMER PURSUIT FORCE

_COORDINA: CHAIKO



//gloriosos ochenta_

Los fans de Guitar Hero pueden empezar a ahorrar, porque según los rumores en junio podría ver la luz la primera expansión para Guitar Hero II de PS2: 80's Edition, con canciones extraídas únicamente de esa década.

//asesino de bolsillo_

Según se afirma en alguna conocida cadena de venta de videojuegos, Ubi-Soft podría estar preparando una versión de Assassin's Creed para DS. Sin conocerse más detalles, tiene una fecha de lanzamiento estimada para otoño de este año.

//prince of persia xbla_

Parece ser que cabe la posibilidad de ver en breve el primer juego de la saga original convertido para Xbox Live Arcade bajo el título de Prince Of Persia Classic.

//más clancy_

Todo apunta a que UbiSoft está trabajando en una nueva franquicia con la firma de Tom Clancy, que pondría en común las otras tres.

GTA IV
LA HORA DE LA VERDAD

EL PROGENITOR DE LOS SIMULADORES DE CRIMEN URBANO REGRESA EN OTOÑO CON NUEVAS IDEAS. ¿CONSERVARÁ SU TRONO?



WALL STREET
Estos carteles luminosos bien podrían servir para llevar la cuenta de las unidades vendidas_



Con el próximo 19 de octubre señalado en el calendario como el lanzamiento de ***GTA IV*** en Europa -tres días antes en EEUU-, **Rockstar** ofrece información sobre su juego estrella con cuentagotas, siendo la primera dosis el *teaser-trailer* que casi acaba con Internet el pasado 29 de marzo. De él se extrae que repiten ubicación respecto a **GTA III**, una **Liberty City** remozada que ya no oculta su inspiración en **Nueva York** (para desesperación de sus representantes oficiales), y que la acción está situada en la actualidad. Además se presenta al protagonista, **Niko Bellic**, que llega a EE.UU. huyendo de la pobreza de su Europa del Este natal, y se encuentra haciendo las mismas cosas que allí.

Aquí es donde empieza el juego de la confusión de **Rockstar**, ya que se rumorea que **Niko** podría ser tan solo el protagonista de los primeros compases del juego, para luego darle la vuelta a la tortilla. El juego promete ser menos lineal que los anteriores, contando el protagonista con un teléfono móvil con el que hablar con sus contactos a voluntad para avanzar en la trama, en lugar de esperar el siguiente encargo. Además se abundará en la posibilidad ya vista en **San Andreas** de mantener algún tipo de romance. Quizás uno de los aspectos más llamativos técnicamente sea el de la carga única, sin necesidad de volver a cargar al entrar o salir de zonas interiores. La transición día/noche irá más allá de variar la iluminación de la ciudad, ya que el comportamiento de los ciudadanos, más participativos y racionales que nunca, cambiará según la hora del día, siendo más peligroso caminar por la calle de noche. Por último, la extensión del juego se ve reducida respecto a **San Andreas**, pero lo que se pierde en extensión se gana en detalle. ***Grand Theft Auto IV*** promete revolucionar el género una vez más.



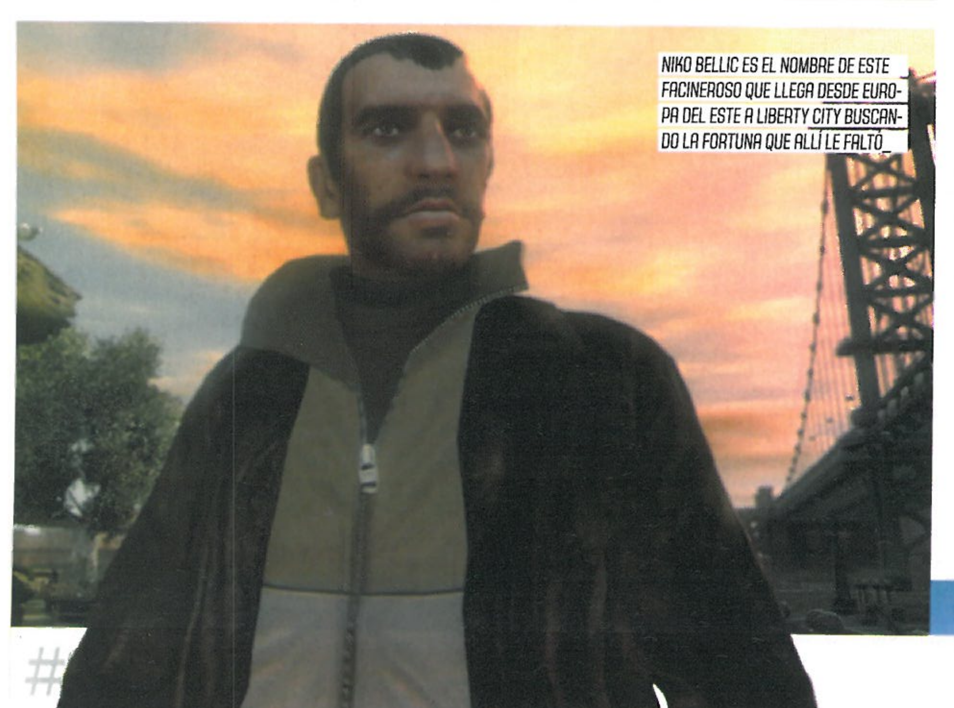




BARCOS DESTARTALADOS, OPULENTOS RASCACIELOS, Y PUESTAS DE SOL: METÁFORA DE TODAS LAS CARAS DEL SUEÑO AMERICANO_



BIENVENIDOS A UNA LIBERTY CITY MÁS VIVA Y ORGÁNICA QUE NUNCA... ¡SI HASTA VAN A LA COMPRA!



NIKO BELLIC ES EL NOMBRE DE ESTE FACINEROSO QUE LLEGA DESDE EUROPA DEL ESTE A LIBERTY CITY BUSCANDO LA FORTUNA QUE ALLÍ LE FALTÓ_

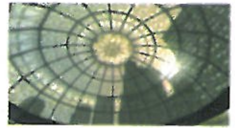


5 NOVEDADES QUE NOS GUSTARÍA VER EN GTA IV

1. KUNG FU. Un sistema de combate más completo y depurado no le vendría nada mal a la saga a la hora de aumentar la diversión.

2. IMPERIOS. Similar a lo ya visto en Vice City Stories de PSP, pero corregido y expandido. Controlamos el crimen organizado e influimos en el paisaje urbano.

3. ELEGIR NUESTRA GUARIDA. En Oblivion podemos apoderarnos de cualquier lugar habitable que encontremos, ¿por qué no iba a poderse en GTA?



4. MULTIJUGADOR CON CLANES. Algo similar a un MMO con bandas estables, territorios asignados, alianzas y guerras abiertas.

5. MASCOTAS. Porque todo criminal tiene también su corazoncito. Pasear un perro por Liberty City debe ser toda una aventura.



BREVES

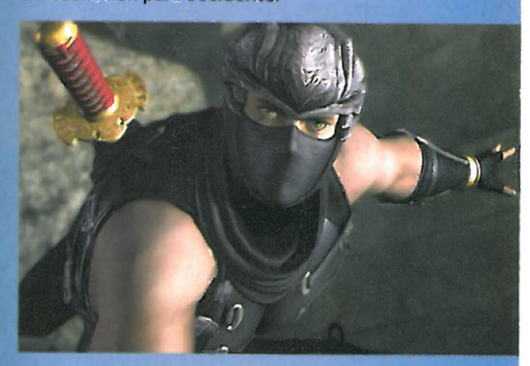
MORTAL KOMBAT RESETEADO

Dándole una nueva oportunidad a Mortal Kombat, se habla ya de una nueva película que ignorará las otras dos y reiniciará la franquicia. Prevista para 2010 con el título de Mortal Kombat: Annihilation, estará dirigida por Mink (Yakuza: El Imperio del Sol Naciente, protagonizada por Steven Seagal), y cuenta con la supervisión personal de Ed Boon sobre el guión.



NINJA GAIDEN DS

El Team Ninja ha utilizado la franquicia Ninja Gaiden para abrir sus puertas a PlayStation 3, y ahora a DS con la presentación de Ninja Gaiden Dragon Sword. El juego promete aglutinar la vibrante acción y buena presencia física de sus hermanos, pero sacando partido del stylus y la doble pantalla, y añadiendo un nuevo personaje. El juego se espera para este mismo año en Japón, sin fecha aún para occidente.



PRINCE OF PERSIA AL CINE

El productor Jerry Bruckheimer sigue con la vista puesta en el cine de aventuras, y su nuevo proyecto es la adaptación de Prince Of Persia. Tomando como base Las Arenas del Tiempo pero añadiendo nuevas ideas, la película estará dirigida por Michael Bay y su estreno está previsto para el verano de 2009. Jordan Mechner se ha involucrado en el desarrollo del proyecto.





HEADSHOT
POR MARTA PEIRANO

300 HOMBRES FALSOS

Decir que una película parece un videoclip es la otra cara del «me encanta la fotografía». Una significa que la película te ha gustado pero que te jode porque apela a los instintos más superficiales del espíritu (tías buenas, coches rápidos, mucha acción), y la otra que ha sido un coñazo pero te debería gustar porque es cine del bueno. Con **300**, hemos dado el paso hacia el «parece un videojuego».

El videoclip es imitación a la vida, cuando la vida es la de una modelo de la agencia Elite; la sensibilidad del videojuego tiene que ver con superar la imposibilidad del medio digital para imitar a la vida. Los 300 espartanos en calzones de **300** son todos idénticos. Los



actores parecen un avatar de sí mismos para que no se note el cambiazo entre el avatar de carne y hueso y su gemelo digital. Y, sobre todo, el guión es un puñado de topicazos para poder concentrarse en lo que de verdad importa, que es ver cómo le meten la espada a esos persas de los **Village People** que quieren cobrarles por plantar maíz.

La cámara de 300 es una cámara del Tekken, un ojo del Street Fighter, que busca el cuerpo a cuerpo desde tres ángulos muy concretos y lo convierte en el centro constante de la pantalla. **300** es como una película porno en la que en lugar de follar, los personajes se descuartizan. Primer plano, segundo plano y lateral; frontal, perrito y *cumshot*. **300** se parece a un videojuego en su monomanía obsesiva por el detalle en la lucha y por su aproximación hiperespecializada, mecánica y tranquilizadora a la violencia por la violencia, con monstruo de fin de pantalla con elefante al final.

Será la primera de muchas. Por lo demás, es una mierda de película y les aconsejo, si están a tiempo, que no la vayan a ver.

PS3 + ONE

LO QUE PARECÍA UNA CARACTERÍSTICA PENSADA PARA PSP, SE HA CONVERTIDO EN UN ATRACTIVO MÁS DE PS3.

Y es que con el más reciente *firmware* de PS3, el 1.70, se ha añadido entre otras cosas la posibilidad de comprar juegos de **PSone** en el **Store** y ejecutarlos con la propia **PS3**, sin necesidad de utilizar una **PSP**, con las ventajas de cara a la comodidad de control que eso supone. Esto abre las puertas a la recuperación de grandes clásicos que hoy en día son inencontrables a precios razonables. Sin que haya ningún título disponible por el momento, en EE.UU. la lista de clásicos (y no tan clásicos) se abrió con títulos como ***CoolBoarders***, ***Destruction Derby***, ***WipeOut***, ***Medievil***, ***Tekken 2***, o ***Syphon Filter***, entre otros. Cabe esperar que en breve esta característica se implante también en el **Store** español. Mientras tanto, sugerimos una lista de títulos que nos gustaría ver disponibles.

DIEZ JUEGOS DE PSONE QUE DEBERÍAN ESTAR EN EL STORE DE PS3



Soul Blade



Abe's Oddysee y su secuela, Abe's Exoddus



Castlevania: Symphony Of The Night



Chrono Cross, inédito en Europa


Incredible Crisis



Parasite Eve, inédito en Europa, y su secuela



Klonoa: Door To Phantomile



Skullmonkeys

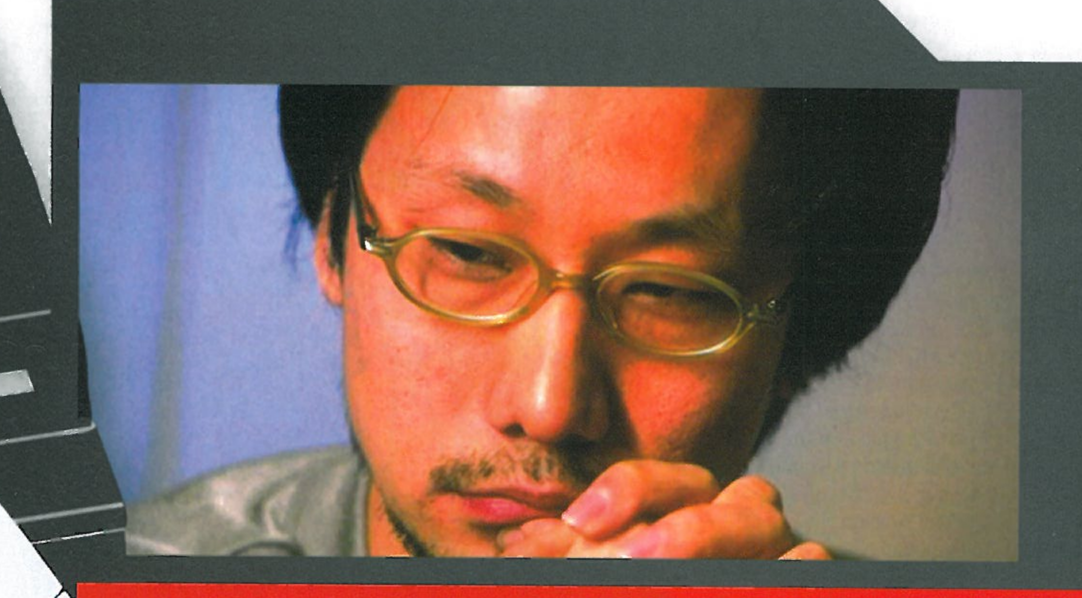

Rival Schools

_Adonias

SOUND TEST.
METAL GEAR PORTABLE OPS



Metal Gear Solid entonó majestuosamente su solo de trompeta MIDI. Lucía con orgullo castrense las austeras vestimentas musicales que le cortaron a medida los artesanos KCE Japan Sound Team y Tappy; ironías de la guerra, éste último sería condecorado erróneamente por haber creado el subrayado sonoro del juego, aunque tan sólo debería de haber recibido en justicia, la medalla al mérito al regalar a la saga su tema principal. Armados con sus instrumentos electrónicos, el mercenario hollywoodiense Harry Gregson-Williams y su mano derecha Norihiko Hibino realizarían maniobras orquestales para MGS2 y MGS3.
Con Harry Gregson-Williams retirado momentáneamente de zona de batalla, recargando munición sonora para librar la batalla final en Metal Gear Solid 4, el ascendido Norihiko Hibino y sus nuevas tropas, Nobuko Toda y Akihiro Honda, recién salidos de Metal Gear Ac!d, acaban de alcanzar la gloria musical con Metal Gear Solid: Portable Ops. Una salva de honor y un redoble de tambor en distinción a nuestros héroes.

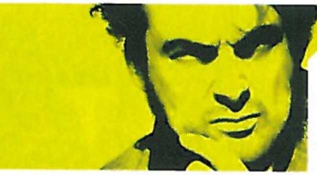


KOJIMA NO SE JUBILA

LA IDEA DE UN MMO CON ZOMBIES COMO BASE PARECE SER EL PRÓXIMO PROYECTO DE KOJIMA

O al menos uno de ellos y, junto al rumoreado *remake* de ***Snatcher***, el más llamativo. Viendo que los MMO se han convertido en un modelo de negocio bien provechoso, **Kojima** tiene su propia propuesta, a su manera revolucionaria: «*imagina una gran ciudad donde la mitad de los habitantes son zombies. Los usuarios se suscriben, se meten en la ciudad, y les muerden. En ese punto se convierten en no-muertos y pierden el control sobre su personaje, todo lo que pueden hacer es modificar los ángulos de cámara. Verán a sus personajes atacar a los humanos, y tendrán que pagar sólo por verlo. La única forma en que podrían acabar con ello es abriendo otra cuenta, cazándose y matándose a sí mismos. Por supuesto el problema es que el segundo personaje también puede ser mordido.*» A priori una idea de bombero, pero con el sello **Kojima** todo es prometedor. Nosotros proponemos otra idea: **Amazon**, conocida tienda virtual, cambia el html por un MMO en el que hay que combatir para conseguir el último ítem en stock, o correr para conseguir el envío super-rápido. Eso sí, los ítems, aunque virtuales, se pagan igual. Por proponer...

EL ENVEJECIDO Y MORIBUNDO SOLID SNAKE YA HA ENTREGADO SU CURRÍCULUM A KOJIMA



CONFESIONES DE UN CASUAL
POR NACHO VIGALONDO

DEJATE BIGOTE, MUCHACHA

Otra diferencia fundamental entre el cine y los video-juegos: El diferente grado de tolerancia hacia la repetición de esquemas. Piensen en casos que me vienen de golpe a la cabeza como *Robocop 2*, *Cazafantasmas 2*, *Aterriza como Puedas 2* o casos similares de largometrajes cuya discutida propuesta era ofrecer una versión amplificada de las mismas exactas virtudes de sus precedentes, en el mismo orden y con la misma conclusión. La respuesta a estas películas siempre acaba siendo un un rechazo argumentado en la mayoría de los casos.

¿Qué diferencia, por otro lado, un ***GT*** de un ***GT2***? ¿Los ***FIFA***? ¿Los ***Zelda***? Los consumidores aplauden con igual entusiasmo los superficiales cambios de una entrega respecto a la otra como el mantenimiento de las constantes. Porque **en los videojuegos, el flujo de una entrega a otra de una misma serie, se le llama crecimiento.** ¿Se imaginan que a las películas de *Viernes 13* se las juzgase como si Jason y sus circunstancias estuviesen creciendo en alguna dirección?

Esta reflexión da para dos conclusiones apocalípticas: la de que los cinéfilos son unos hipócritas por pedir algo distinto en cada ocasión o la de que los jugadores son unos gilipollas por conformarse siempre con lo mismo.

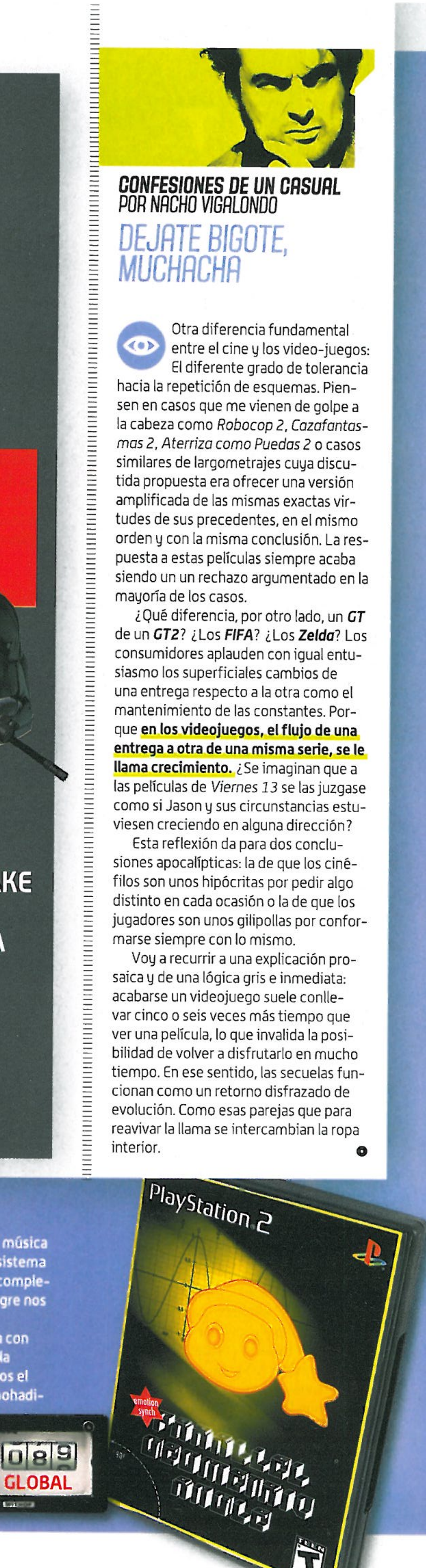
Voy a recurrir a una explicación prosaica y de una lógica gris e inmediata: acabarse un videojuego suele conllevar cinco o seis veces más tiempo que ver una película, lo que invalida la posibilidad de volver a disfrutarlo en mucho tiempo. En ese sentido, las secuelas funcionan como un retorno disfrazado de evolución. Como esas parejas que para reavivar la llama se intercambian la ropa interior.

_Nacho Vigalondo y Eunice Szpiliman

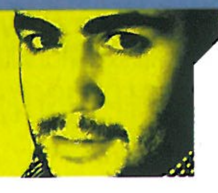
JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON. PARALLEL GEOMETRIC ANGLE

_GÉNERO AVANT GARDÉ
_COMPAÑÍA STAMP'S TEAM-O
DESARROLLADOR ALFALFA Y OMEGA
_JUGADORES 3,1416
_TEXTOS FINLANDÉS/BABLE

Interpretamos el papel de un ángulo llano que intenta abrirse paso en un entorno bajo los ataques de ángulos obtusos, evitando convertirse en un ángulo muerto. Es la última propuesta del colectivo de artistas digitales toledano afincado en Finlandia Alfalfa y Omega, con música del compositor electrónico japonés Mazapán Konpán. Hemos acabado cayendo en el embrujo hipnótico de los gráficos vectoriales. Quizá algo haya tenido que ver el que tantas veces aparezca flotando en pantalla el mensaje «Embrujo hipnótico».
La interacción lograda entre la música y las imágenes es a través del sistema emotion-syncc: cada vez que completamos una fase una música alegre nos confirma nuestra victoria.
El interface, de venta exclusiva con este videojuego, colabora con la experiencia: mientras agarramos el joystick con el sobaco, una almohadilla nos masajea el trasero con leves descargas eléctricas al ritmo de nuestros disparos. ¿O era al revés?



PRESS START



THE ZONE
POR IGNACIO SELGAS

SPANISH BOMBS

Caí en ***Advance Wars*** de **DS** como en un barril de almíbar tras un empacho de engrudo. Tras haber malgastado mi juventud frente a eternos juegos de estrategia para PC de una sobriedad gráfica que deprimiría a un controlador aéreo, recibí con alegría infantil **esos tanques regordetes como gominolas, ese interfaz de dos botones (sí y no) y esa sencillez, que no simplicidad, que caracteriza a los grandes juegos.**

Bajo ese aspecto infantil se escondía el monstruo de la estrategia de toda la vida: ese obsesivo mecanismo que te lleva a contar cada casilla, cada bala, cada unidad temporal, tratando de maximizar la estrategia. Pero había un problema, algo que comenzó como una anecdótica molestia y que fue transformándose en un verdadero incordio: los putos personajes. Arquetipos manga tan odiosos como predecibles. Ese protagonista novato e histérico, un efebo con camisita rota de bebé punk y pelito de emo presumiendo en My Space. Esa hermana mayor sensata, anoréxica y asexuada. Ese amigote bruto y bonachón de bíceps sobredimensionados y cerebro de ratón que apetece arrojar bajo las cadenas de su propio tanque.

Podría haberlo soportado... hasta que llegó el ejército verde. Tenía frente a mí a un tipo con bigotes y armadura de Don Quijote sobre un uniforme de la muy española Guardia Civil. Y su compañera, también perteneciente a la benemérita, presumía de un bello peinado a rayas rojigualdas. ¡Olé! ¿Es posible concebir visión más bizarra de Lo Español que un guardia civil caracterizado como Don Quijote? Una especie de revisión esquizofrénica de la España más chusca y negra.

¿Humor japonés? ¿Topicazos trasatlánticos? ¿Globalización mal entendida? Al fin y al cabo digerimos cada día, y con sorprendente alegría, la basurita pseudocultural de un país que está en el otro extremo del mundo. Japón, un país, no lo olvidemos, habitado por lagartos gigantes, robots fotoatómicos y donde fabrican tazas de váter con calefacción. ¿Qué se puede esperar?

HARVEY BIRDMAN

EL ABOGADO Y SUPERHÉROE MÁS FAMOSO DEL MUNDO DE LA ANIMACIÓN CRUZA FRONTERAS Y CONSIGUE SU PROPIO VIDEOJUEGO

Harvey Birdman es un abogado, pero también un superhéroe. A finales de los '60 contó con su propia serie, *Birdman y el Trío Galaxia*, producida por **Hannah Barbera**, y tanto él como algunos de los personajes que le acompañaban fueron recuperados hace unos años para *Harvey Birdman, Abogado*, una de las series incluidas en el irreverente espacio **Adult Swim**. Los clientes de **Harvey** son personajes clásicos como **Scooby-Doo**. **Capcom** anuncia el lanzamiento de un videojuego para **PS2** y **PSP** de manos de **High Voltage Software**. La serie se emitirá en breve en España, dentro de la versión patria de **Adult Swim** en el nuevo canal **TNT**, que se estrenará con las versiones en nuestro idioma de *Harvey Birdman, Robot Chicken* y *Teen Aqua Force*.

Debe resultar difícil pronunciar un alegato creíble ante el jurado con alitas en la espalda.

OTRAS SERIES DE ANIMACIÓN ESTRAFALARIAS CUYOS VIDEOJUEGOS DEBERÍAN EXISTIR...



METALOCALYPSE. Una serie que sigue las aventuras y desventuras de un grupo de *heavy metal* es algo que obligatoriamente necesita un videojuego, y más con **Guitar Hero** en el candelero.



ROBOT CHICKEN. Una serie de *sketches* que parodian la cultura pop, videojuegos incluidos, a base de *stop motion*. La falta de argumento no es un problema: seguramente sería mejor que cualquier **Wario Ware**.



CONDE PÁTULA. Único heredero de una sanguinaria estirpe de patos vampiro, **Duckula** es vegetariano y no puede ver la sangre. Imprescindible, con **Von Goosewing** como rival, y todo un castillo por explorar.



ASSY MCGEE. ¿Son unas nalgas? ¿Son una pistola? No, son **Assy McGee**, unas conflictivas nalgas andantes y armadas que imponen la ley sin ningún tipo de miramientos. El *run'n'gun* definitivo, sin lugar a dudas.



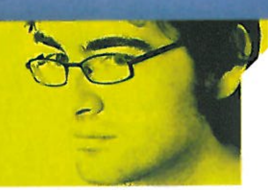
DARIA. Como *spin-off* de **Beavis y Butt-head**, el desquiciado universo que habitan la apática **Daria Morgendorffer** y su círculo de amistades daría para el MMORPG más estrafalario jamás concebido.

WEB DEL MES. ATARI AGE



En un tiempo anterior a la dominación mundial de Sony, anterior incluso a la de Nintendo, la reina indiscutible fue Atari. Atari Age es una inmensa web dedicada a recopilar todo tipo de material relacionado con las consolas clásicas de Atari (2600, 5200, y 7800), y otras no tan clásicas (Lynx y Jaguar). Desde manuales y carátulas escaneadas hasta trucos, comentarios sobre periféricos varios, y una guía de rarezas para tasar los juegos, sin olvidar una colección de versiones hackeadas de juegos de 2600. Insuperable.

http://www.atariage.com/



MONDO PIXEL
POR JOHN TONES

BAILAR DE LEJOS NO ES BAILAR

La imprevisibilidad del fan es algo que me fascina, me irrita y me noquea a partes aproximadamente iguales. Da igual el tacto digno de *geisha* milenaria que se invierta en un comentario hacia un juego, siempre habrá alguien ofendido, siempre habrá algún protector de las esencias del pixel, enfurecido por algún adjetivo mal interpretado. O una nota mal puesta.

No volvamos al tema de las notas. M parece bien

Mi última (aunque no será LA última) experiencia con fans fatales sucedió en mi propio blog, cuando posteé una obra de amor desviado de un fan con un concepto de la estética diametralmente



opuesto al mío: un vídeo montando imágenes más o menos románticas de ***Final Fantasy VIII*** sincronizadas con *Bailar Pegados* de **Sergio Dalma**. Mi observación, somera: **hay juegos que tienen los fans que les corresponden.**

Mis posts suelen tener 10 o 15 comentarios. Este va por los 50, sobre todo gracias a una (suponemos) joven de ágil prosa y contundente dignidad que encuentra insultante tanto mi actitud como comentarios de algunos lectores del calibre de «*El FF8 me dio ganas de arrancarme los pulgares*».

La cosa ha degenerado hasta el punto de llegar a comentar las diferencias entre Alta Comedia y Comedia de Baja Estofa, pero eso no es sintomático. Lo sintomático es cuando, buscando no se qué ecuación lógica, uno de los comentaristas insulta a *Jackass*. Y por ahí sí que no paso. Porque al final siempre acabamos igual: no a la comedia de golpes y trompazos, sí a la comedia de ágiles dobles sentidos woodyallenianos.

Ahora pensemos en cualquier videojuego sin trompazos. Vaya, ¿eh?

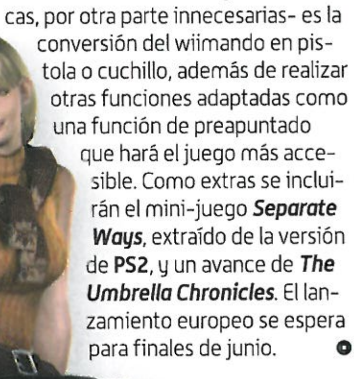
RESIDENT EVIL EN Wii

LA ALIANZA CAPCOM/NINTENDO VUELVE A COBRAR NO-VIDA CON EL LANZAMIENTO DE DOS TÍTULOS PARA WII.

RESIDENT EVIL 4: Wii EDITION

LA OBRA MAESTRA DE SHINJI MIKAMI REGRESA A NINTENDO TRAS SU PASO POR PS2 Y PC, Y LO HACE CON NUEVOS CONTENIDOS.

Resident Evil 4 pasa por ser uno de los mejores títulos aparecidos en **GameCube** y el mayor símbolo del pacto firmado en su día por **Capcom** y **Nintendo**. Sin embargo, el juego terminó apareciendo en la multitudinaria **PS2**, y lo hizo con algunos contenidos adicionales ausentes en **GC**. Ahora **Capcom** pretende desfacer el entuerto lanzando una nueva versión del juego, conveniente subtitulada ***Wii Edition***, que recupera alguno de esos contenidos y adapta los controles al wiimando. Aunque paradójicamente será posible jugar con el pad de **GameCube**, el *leitmotiv* de esta versión -ante la ausencia de mejoras técnicas, por otra parte innecesarias- es la conversión del wiimando en pistola o cuchillo, además de realizar otras funciones adaptadas como una función de preapuntado que hará el juego más accesible. Como extras se incluirán el mini-juego ***Separate Ways***, extraído de la versión de **PS2**, y un avance de ***The Umbrella Chronicles***. El lanzamiento europeo se espera para finales de junio.











DONDE PONE EL OJO. Adiós a la mira láser del original, hola a la retícula y a la funcionalidad del Wiimando. El festival de la pólvora llega a Nintendo.

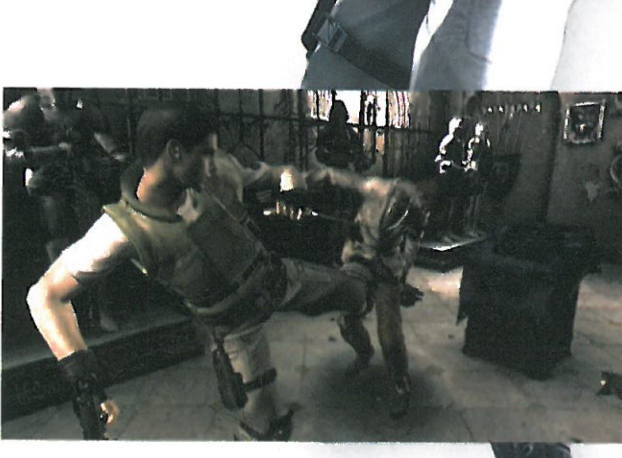


RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES

POCO DESPUÉS DE RESIDENT EVIL 4: WII EDITION, SE LANZARÁ UN NUEVO JUEGO CREADO EN EXCLUSIVA PARA WII.

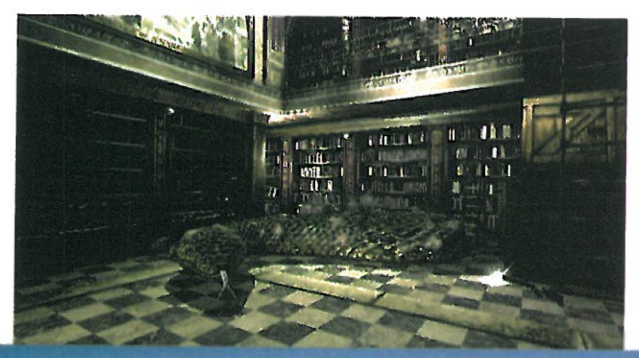
En ***Resident Evil: The Umbrella Chronicles***, **Capcom** presenta un concepto similar en lo jugable al ya explorado en ***Resident Evil: Survivor*** de **PSone**, aunque en este caso se anuncia como un auténtico ***Resident Evil*** más que como un *spin-off*. En el juego recorreremos localizaciones conocidas de los ***Resident Evil 0*** a ***3*** (la mansión y Raccoon City), esta vez reinterpretadas en tres dimensiones, y nos volveremos a encontrar con los personajes que los poblaron en su día, además de visitar nuevas localizaciones como el cuartel general de Umbrella, cuya caída se narra en este juego.

Presuntamente el juego estará narrado desde el punto de vista de la propia Umbrella, y a lo largo de la partida descubriremos nuevos datos que rellenarán los huecos argumentales dejados por los juegos anteriores. Eliminando el componente de aventura típico de la saga, el juego se presentará con una vista en primera persona utilizando el wiimando como pistola, aunque haya lugar para la exploración de escenarios en forma de bifurcaciones en el camino. Sin fecha de lanzamiento definida, se espera que éste se produzca a lo largo de 2007.



VIEJOS CONOCIDOS. Cabe esperar encontrarse de nuevo con los viejos zombies, e incluso con la serpiente gigante.







RESIDENT EVIL EN NINTENDO

Ultraviolencia zombi al cubo.



RESIDENT EVIL REMAKE. La avalancha zombie comenzó nada menos que con un lujoso remake de la primera entrega, cargado de buenos gráficos y novedades en forma de nuevas localizaciones y movimientos.



REEDICIONES. Lamentablemente no se optó por recrear el resto de la saga, y los Resident Evil 2, 3, y Code Veronica no aportaban nada destacable respecto al resto de versiones. Aún así, buena oportunidad para completar la saga.



RESIDENT EVIL ZERO. Capcom echa una mirada al pasado e introduce la primera entrega completamente original en GameCube en forma de precuela. A destacar el sistema de juego con dos personajes simultáneos.



SILENCIO MORTAL. DS, la flamante portátil de Nintendo, recibe un excelente remake del Resident Evil original, subtitulado Deadly Silence, y utilizando la doble pantalla como mapa. El modo Rebirth introduce nuevos puzzles.



Las ovejas negras del sector. Programadores independientes, ideas de vanguardia... los juegos no nacen en las juntas de accionistas_

INDEPENDENT GAMES FESTIVAL

LOS GRANDES PREMIADOS EN EL FESTIVAL INDIE MÁS IMPORTANTE DE ESTADOS UNIDOS, DESGRANADITOS Y ANOTADOS

_STAN BY

PALMARÉS

independent games festival

GRAN PREMIO SEUMAS MCNALLY
Aquaria (Bit Blot)

DISEÑO MÁS INNOVADOR
Everyday Shooter (Queasy Games)

EXCELENCIA VISUAL:
Castle Crashers (The Behemoth)

MEJOR JUEGO WEB:
Samorost 2 (Amanita Design)

EXCELENCIA EN AUDIO
Everyday Shooter (Queasy Games)

EXCELENCIA TECNICA
Bang! Howdy (Three Rings Design)

PREMIO DEL PUBLICO
Castle Crashers (The Behemoth)

PREMIOS INDIE GAMETAP
Everyday Shooter (Queasy Games)

Blast Miner (Cryptic Sea)

Roboblitz (Naked Sky Entertainment)

MEJOR MOD
Weekday Warrior (Cut Corner Company Productions)

MEJOR JUEGO REALIZADO POR ESTUDIANTES
Toblo (DigiPen Institute of Technology)

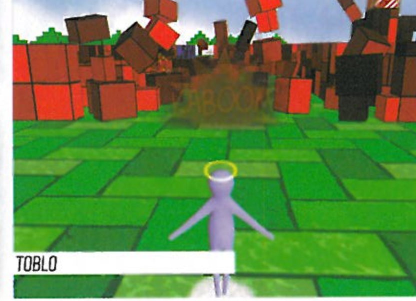




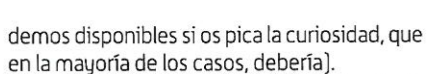


SAMOROST 2









TOBLO

AQUARIA

EVERYDAY SHOOTER

La pasada **Game Developers Conference** albergó, como viene siendo habitual desde 1999, el **Independent Games Festival**, que premia anualmente las producciones de las desarrolladoras *indies* americanas.

Como puede verse en el palmarés que acompaña al artículo, el gran premio del festival, el **Seumas McNally**, recayó en esta novena edición en ***Aquaria***, el primer proyecto de la compañía independiente **Bit Blot**, compuesta por **Alec Holowka** y **Derek Yu**. Sí, sólo dos personas. Lo de independiente es por algo. Aunque, sirva esto de acotación, tampoco hay que confundir independiente con gratuito. Si bien es cierto que la mayoría de los juegos que analizamos en **Línea Alterna** suelen ser productos no comerciales, la industria independiente se llama «industria» porque hace, o intenta hacer, dinero con sus títulos. Y una buena parte de los juegos laureados en **IGF** son comerciales (aunque suele haber demos disponibles si os pica la curiosidad, que en la mayoría de los casos, debería).

Hecha la acotación, seguimos hablando de ***Aquaria***, un arcade 2D de scroll horizontal (con toda la laxitud que esto puede llegar a indicar) protagonizado por Naija, una especie de atlante perdida en busca de los secretos de su origen. Uno de los atractivos del juego es el mundo submarino de proporciones gigantescas está abierto a la exploración. Ningún gran premiado en **IGF** ha resultado una decepción, pero, a falta de demo de Aquaria, lo cierto es que otros premiados resultan mucho más interesantes.

Disparos locos

Como, por ejemplo, ***Bang! Howdy***, ganador del premio a la **Excelencia Técnica**. Se trata, más allá del envoltorio de género (*western*) y la cuidadísima presentación visual (con un pueblo desde el que acceder a los distintos modos de juego, incluyendo partidas *on-line* de hasta cuatro jugadores, con tan sólo darse de alta en la web), de un intenso e interesante juego de tablero, con mucha deuda heredada del ajedrez: híbrido entre combate por turnos y a tiempo real en escenarios del Oeste cuadriculados, con diferentes objetivos (robar minas ajenas, ganado, reclamar tierras) que acometer con distintos tipos de forajido (pistoleros, *rednecks* artilleros, robots *cowboy* de influencia *steampunk*). La mezcla de mecánicas (turnos-tiempo real) se consigue incluyendo un tiempo de recarga tras usar cada figura, lo que da algo de espacio para pensar, aunque sea poco. En resumen, un título a visitar por aficionados a la estrategia.

Everyday Shooter (**Diseño Más Innovador** y **Excelencia En Audio**, además de la nominación al **Seumas McNally**), por su parte, es una colección de juegos, aún en desarrollo, en torno al potencial expresivo de los *shooters* abstractos, y en el que los efectos se sustituyen por riffs de guitarra al compás de figuras geométricas en movimiento. Esto es carne de **Xtreme** de un





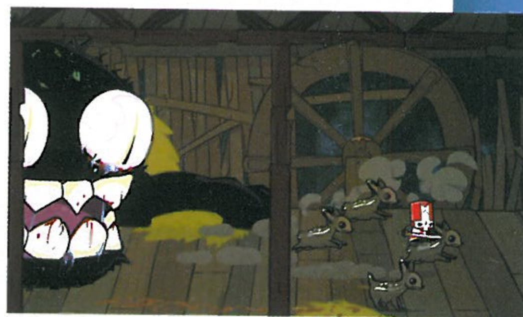



BANG! HOWDY


BLAST MINER




ROBOBLITZ

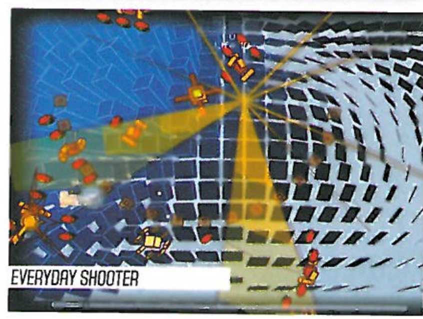


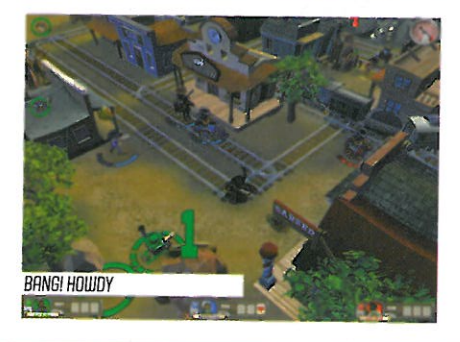



CASTLE CRASHERS




WEEKDAY WARRIOR (MOD)


EVERYDAY SHOOTER


BANG! HOWDY

modo tan clamorosamente obvio que estamos ansiosos por poner las manos sobre, al menos, una demo. Nada de momento.

Más joyitas independientes

Castle Crashers nos tenía enamorados tan sólo con conocer a sus desarrolladores (**The Behemoth**, creadores de ***Alien Hominid***), pero tras ver las imágenes y el vídeo, y saber de sus premios en **IGF** (entre ellos, el **Premio del Público**), comenzamos a ansiarlo. Tampoco hay ninguna demo, pero saldrá este año en **Xbox Live**... Convendría no perder de vista a los creadores de **Samorost 2**, ganador del premio al **Mejor Juego Web**, una delicia de paso lento, mucha observación y atmósferas de tranquilidad lunar. Otros premiados en **IGF** con cosas interesantes que decir son Toblo (un juego de capturar la bandera en un escenario destruíble formado por cubos), o el ganador del premio al **Mejor Mod**: ***Weekday Warrior***, a partir de ***Half-Life 2*** y ambientado en una oficina.



NUEVE AÑOS PROMOCIONANDO

El Independent Games Festival nace abiertamente inspirado por el certamen cinematográfico de Sundance, y con una intención similar: promocionar a los creadores independientes de videojuegos. Y no sólo proporcionando la tan necesaria exposición mediática, sino también a base de nada menospreciables premios económicos (20.000$ el gran premio). Desde 1999 la GDC alberga el festival, cuyo premio principal, el Seumas McNally, recibe su nombre del creador de juegos como DX-Ball 2 o Tread Marks (captura), ganador éste del gran premio en 2000. McNally murió a causa de la enfermedad de Hodgkin poco después de recibirlo, y desde entonces lleva su nombre.



El consumo indiscriminado de artículos relacionados con los videojuegos es una de nuestras pasiones inconfesables. Última tecnología, cultura popular, nostalgia barata...

G25 RACING WHEEL

LOGITECH. **299,99 €.** www.logitech.com

¿Tienes una PS3 y estás dispuesto a desembolsar trescientos euros más? Logitech tiene en su catálogo el volante de tus sueños. En el G25 Racing Wheel todo es de primera calidad. El volante está recubierto de cuero auténtico, tiene levas metálicas, 900 grados de giro, dos motores para que la experiencia «force-feedback» sea muy realista, cambio en «H» de 6 marchas y pedal de embrague. Compatible con PS2.



GUITAR THUNDER (WIRELESS)

TOPWAY. **59,90 €.** www.guitarthunder.com

Topway nos sorprende con esta imponente «hacha» inalámbrica para PlayStation 2, compatible con Guitar Hero I y II. Basada en el modelo Flying-V de Gibson, tiene un alcance aproximado de 30 metros, gracias a cuatro pilas AAA. Los cinco botones que hacen de trastes no son tan precisos como los de la guitarra de Red Octane, aunque en conjunto es más vistosa.

LÍNEA DE ACCESORIOS DE GAMEWARE

www.game.es



PACK PERIFÉRICOS NINTENDO DS

24,95 €.

Conjunto completo para tener tu Nintendo DS a punto. Incluye bolso, protector de pantalla, funda, correa, dos stylus y 2 estuches para juegos.



TORRE DE JUEGOS PLAYSTATION 3

8,90 €.

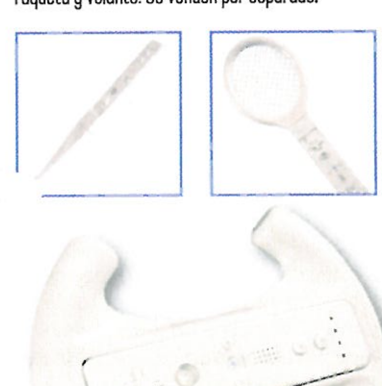
Si ya has empezado a hacer colección de juegos y películas Blu-ray para PS3, puedes tenerlas ordenadas en este archivador expansible.



LÍNEA DEPORTIVA PARA WII

6,95 € (CADA MODELO).

Para aumentar la sensación de realismo al jugar con Wii, GameWare pone a la venta estos tres adaptadores para el controlador: palo de golf, raqueta y volante. Se venden por separado.

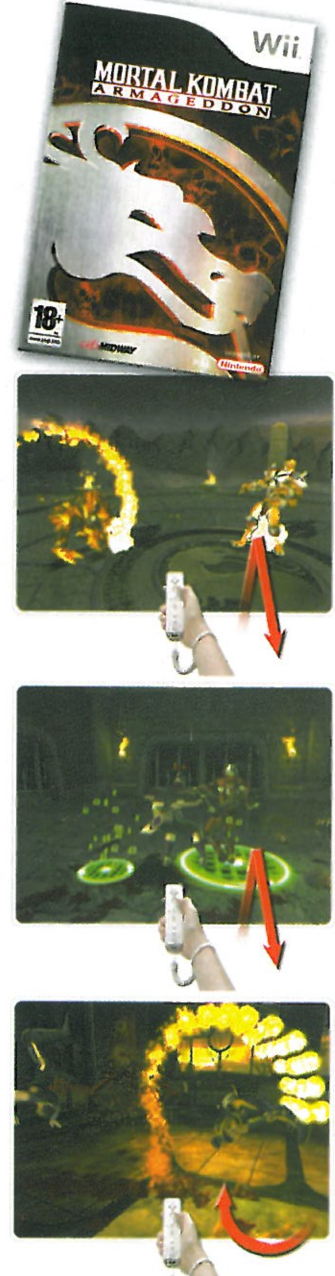


Virgin PLAY





¡PROXIMAMENTE!
(Mayo)





- Movimientos especiales específicos para Wii (con un simple movimiento de muñeca realizarás alucinantes combos).
- Modo resistencia para Wii.
- Más de 60 personajes para elegir.
- Crea tu propio luchador.
- Crea tus propios FATALITIES.
- Y mucho más...









EL JUEGO ORIGINAL PARA MEGA CD, EN EL QUE ALEX, EL PROTA, SOÑABA CON CONVERTIRSE EN EL PRÓXIMO «DRAGONMASTER»_

MEGA CD | PSone | SATURN | GBA | NINTENDO DS

LUNAR

EN UNA AFIRMACIÓN QUE HARÁ JADEAR DE PLACER AL MISMÍSIMO JOHN TONES, «YA NO SE HACEN JUEGOS COMO LOS DE ANTES». LA SENCILLEZ Y EL CARISMA DE UNA SAGA ATRAPARON A JUGADORES DE TODO EL MUNDO. _CHIARAFAN

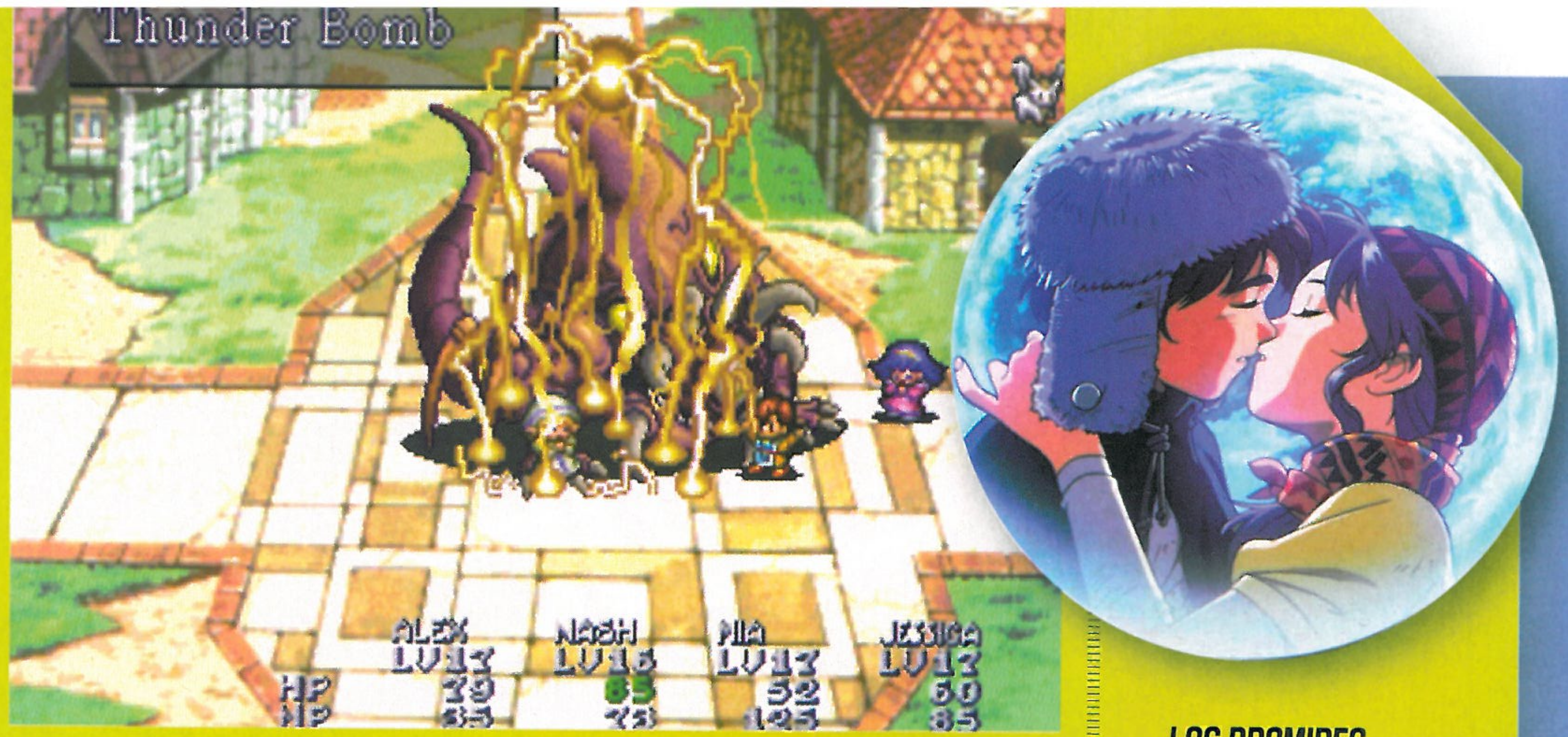


«*Luna lunera, cascabelera...*» El único satélite natural de nuestro planeta siempre ha sido fuente de inspiración y atracción para las más variadas obras artísticas, y los videojuegos no iban a ser una excepción. La historia de la saga que nos ocupa arranca en 1992, cuando la desarrolladora **Game Arts** pone a la venta ***Lunar: The Silver Star*** para **Mega CD** en Japón. Pronto se convirtió en el título más popular de este poco afortunado sistema, acaparando los primeros puestos de las listas de ventas. El argumento nos presentaba un mundo llamado Lunar, cuyos habitantes viven en el planeta llamado Silver Star. Sobre sus cabezas brilla otro astro, al que llaman Blue Star, y donde creen que se originó su universo. La diosa Althena, protectora de este mundo, decidió trasladarlos de una estrella a otra para así poder acabar con el malvado Magic Emperor, jefe de un imperio que estuvo a punto de dominar la humanidad. Tras estos antecedentes se presentan los personajes encabezados por Alex, el típico aprendiz de héroe que recorrerá mar y tierra para convertirse en la próxima esperanza de todos sus congéneres, junto con un grupo en el que no puede faltar la chica, el empollón, el joven misterioso y el acompañante no-humano. En este caso, un emblemático felino alado.

Una saga con encanto

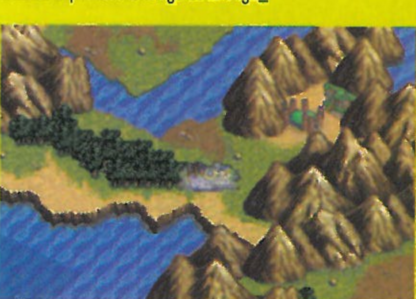
Una jugabilidad sencilla, basada en la exploración de bellos entornos y combates por turnos, una espectacularidad comedida, sentido del humor a raudales y otros muchos sentimientos que se muestran a lo largo del desarrollo son algunas de las claves de su éxito. Un par de años después contó con una secuela llamada ***Lunar: Eternal Blue***, que se desarrollaba en el mismo universo pero muchos años después, y con un plantel de personajes diferente, como es natural. No tuvo la misma repercusión, desde luego, pero mejoraba muchos de sus apartados, como la calidad técnica (poco más se podía lograr con un **Mega CD**) y la duración. Sin embargo, el reconocimiento interna-

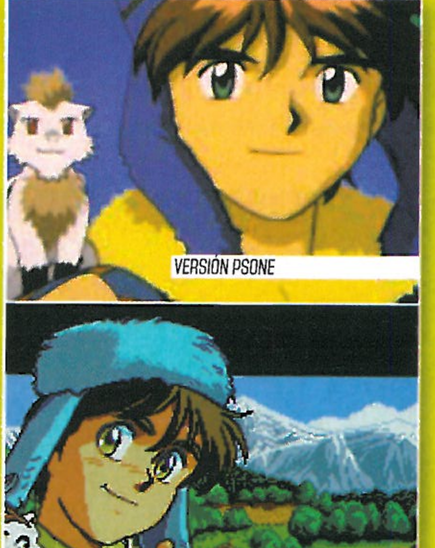
UN RPG POR TURNOS QUE TENÍA EN LA SENCILLEZ Y EL CARISMA DE SUS PERSONAJES, ASÍ COMO EN SU HISTORIA, SUS MAYORES BAZAS.





PORTÁTIL GameBoy Advance contó con una fiel conversión de la primera entrega de la saga_





VERSIÓN PSONE

VERSIÓN MEGACD

cional como uno de los más grandes RPG's de la historia no llegaría hasta 1996, cuando los creadores tuvieron la genial idea de realizar un *remake* de la primera entrega para **Sega Saturn**, y más tarde para **PlayStation**. Gráficos infinitamente mejores, una nueva banda sonora, escenas de vídeo auténticamente espectaculares... Aunque sin duda, parte de su descomunal éxito en los Estados Unidos la tuvo la edición que comercializó allí **Working Designs**, especialistas en rodear a los juegos que distribuían de todo tipo de material adicional presentado lujosamente. Lo mismo ocurrió con la segunda entrega; también tuvo el consiguiente *remake*, obteniendo el mismo éxito. La siguiente aparición de la saga se hizo esperar hasta 2001, cuando la portátil **GBA** tuvo el placer de acoger una nueva adaptación de ***Silver Star***. La serie se cierra, por ahora, con un nuevo capítulo original aparecido en **DS** hace un par de años, y que recibió el título de ***Lunar: Dragon Song***. Lamentablemente, no estuvo a la altura de sus predecesores.



LA CANCIÓN DE LUNA

LUNAR: DRAGON SONG (NINTENDO DS)

LAS DIFERENCIAS

El juego original utilizaba el mayor poder de almacenamiento de Mega CD para pesentar unas espectaculares (para la fecha) secuencias de vídeo. Más tarde, con el remake para PSone, se realizaron de nuevo con una calidad más cercana al anime.

LO MEJOR Y LO PEOR

Sin duda alguna el momento más recordado de toda la saga es cuando Luna canta su bella canción en el barco que lleva a los protagonistas lejos de su pueblo natal en Lunar: The Silver Star. Por contra, lo que todos querríamos olvidar es la entrega para Nintendo DS por su escasa calidad.

LAS BROMIDES

The Elf, nuestro venerado y veterano director (sobre todo en esto de lidiar con RPG's), aún recuerda los bellos momentos que pasó buscando a estas alegres chicas en los dos juegos para PSone. Se trataba de una especie de extra oculto que aparecía al realizar diferentes acciones, como hablar con determinados personajes. Unas bonitas ilustraciones de féminas que podían ser contempladas más tarde en una especie de «slide show» acompañadas de una graciosa melodía. Ay, es que estos nipones ven erotismo en todas partes, con lo recatadas que eran las chiquillas de Lunar...





CODE07







ARE YOU TALKING TO ME? Mientras el resto del equipo se divierte al fondo, nosotros nos las tenemos que ver con el representante infernal de cuchillos Ginzu_

CLIVE BARKER'S JERICHO

EL VIDEOJUEGO DE PRODUCCIÓN ESPAÑOLA Y GUIONISTA DE EXCEPCIÓN, CLIVE BARKER EN PERSONA, ESTÁ A PUNTO DE CARAMELO. Y LO HEMOS VISTO EN ACCIÓN.

Ya teníamos ganas de ver ***Jericho*** en movimiento. El videojuego basado en el horror tortuoso de **Clive Barker** -de quien dimos habida cuenta hace dos números-, realizado por el estudio español **Mercury Steam** con su plena colaboración como guionista, diseñador de personajes y, en resumidas cuentas, catalizador estético y argumental, era una de las grandes expectativas de este **Code 07**. Y de todo este año, qué demonios, que aquí somos aficionados sin posibilidad de redención al terror más delirante, visceral y, en definitiva, físico y material (y si rima, ya saben que es verdadero).

En el **Code07**, tras la presentación general en que pudimos ver *teasers* y varios minutos de juego de los títulos que nos ocupan, pasamos a espacios inviduales parar examinar con más detenimiento cada uno de ellos. De ***Clive Barker's Jericho*** vimos en funcionamiento las versiones para **PS3** y **Xbox 360**. Ésta, nos comentaron, estaba algo más avanzada, lo que efectivamente se notaba en algunos efectos y texturas. Por lo demás, ambas eran clavaditas, y es de suponer que lo serán en sus versiones finales.

El argumento de ***Jericho*** gira en torno a alteraciones en la realidad provocadas por los jugueteos creacionistas e interdimensionales de un dios acomplejado (Dios), y un grupo de especialistas en combate paranormal que han de corregirlas. Los minutos de juego que vimos en Millbrook se desarrollaban en la ciudad de Al-Khali, donde el equipo de siete miembros aparece dividido. Así que sólo vimos a tres en acción (según el momento, se manejan a los siete integrantes o grupos más pequeños).

Se trata, a grandes rasgos, de un *shooter* táctico en primera persona, donde la característica principal es la posibilidad de cambiar de un personaje a otro siempre que se quiera (justificada argumentalmente, eso sí). Éstos presentan singularidades en cuanto a armamento y habilidades: uno lleva una enorme mini-gun y puede invocar espíritus desde su brazo, otra es una suerte de ninja mística que puede chutarse con su propia sangre, otro es un francotirador con poderes telequinéticos. Durante la acción, la IA trabaja por su cuenta, empleando sus habilidades, con lo que no es obligatorio perder la cordura en un frenesí de múltiples personalidades. Los enemigos y la ambientación realmente responden al nombre detrás de la historia, aunque el énfasis parece estar en la acción y no en el terror. Si será definitivamente así, y si será un acierto, es algo que está por ver.



MILLBROOK, UN CONOCIDO CIRCUITO DE PRUEBAS, ESCENARIO DE ALGUNOS RODAJES EMINENTES (COMO LAS BELLÍSIMAS VUELTAS DE CAMPANA DEL ASTON MARTIN EN CASINO ROYALE), FUE EL ESCENARIO ELEGIDO POR CODEMASTERS PARA PRESENTAR LAS NOVEDADES MÁS INMINENTES DE SU CATÁLOGO Y ALGÚN QUE OTRO TÍTULO PARA 2008. HELICÓPTEROS, DEPORTIVOS DESENFRENADOS, COMANDOS PARANORMALES, SEÑORES DEL MAL, ROBOS A BANCOS...

_STAN BY

BENDITA DEMENCIA Qué tendrá Clive Barker en la cabeza... tranquilo, tampoco hemos encontrado la respuesta_

CÓMO TORTURAR A UN PERIODISTA

Todo hay que decirlo: en Codemasters saben cómo montar un evento. Primero, vuelo en helicóptero hasta Millbrook. Después, demostraciones con deportivos. Y, finalmente, nos colocan un casco y nos montan en uno para que nos paseen a velocidades absurdas por esos caminos que transitó el Aston Martin que decíamos. ¿Bello? Sí. Y no. Díganselo a quien tuvo que traerme una bolsita de plástico tras el paseo para aliviar la impresión... Qué vida más dura ésta.



HEI$T

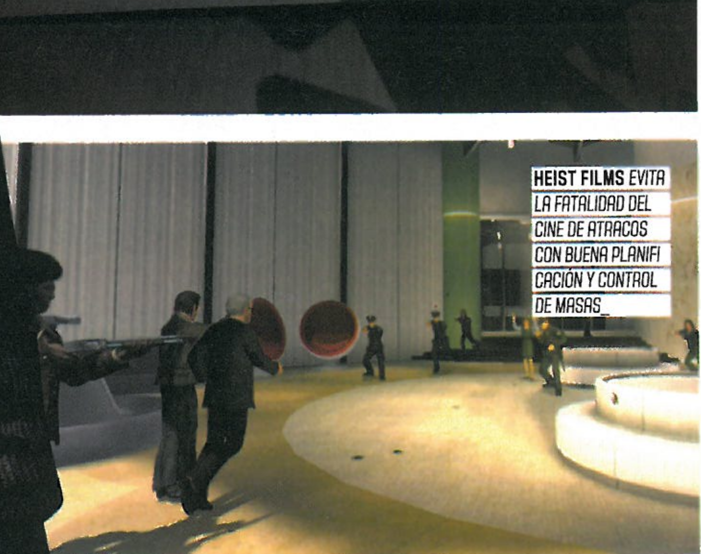
CODEMASTERS SE LANZA DE LLENO A RECREAR UNO DE LOS GÉNEROS FÍLMICOS MENOS VISITADOS POR LOS VIDEOJUEGOS.

El cine de atracos (los *heist films*) ha aportado títulos emblemáticos y, en muchas ocasiones, tan dispares como *Atraco Perfecto* (**Stanley Kubrick**), *Un Trabajo en Italia* (con su reciente *remake*), *La Huída* (de **Peckinpah**), *Heat* (de **Michael Mann**), *Reservoir Dogs* o *Jackie Brown* (ambas de **Tarantino**). Ésta, además, recogía una estética muy particular del cine de finales de los sesenta y principios de los setenta que ***Hei$t***, el juego desarrollado por **inXile entertainment**, abraza también con reverencia. Definitivamente, son estos dos elementos los que creemos que definirán principalmente al juego, tras un primer vistazo en Millbrook. ***Hei$t*** se ambienta en San Francisco a finales de los sesenta, y pone al jugador a cargo de una banda de atracadores. Para lo cual se remite, estéticamente, al cine de los tempranos setenta y, mecánicamente, al escenario tipo *sandbox* en la línea de *GTA*.

El jugador podrá campar a sus anchas por la ciudad, y comenzar un robo en cualquier momento. La idea, no obstante, es lograr el atraco perfecto: buscar primero tratos para asegurar la huida, debilitar la seguridad del objetivo, inspeccionar el lugar... Pueden asignarse tareas específicas a cada miembro del grupo (cada uno con su especialidad) y, una vez en faena, hay que mantener el control en todo momento para evitar, principalmente, que aparezcan unos más que efectivos chicos de azul. Dos cosas llamativas: el sistema de felicitación-reprimenda que haría que los secuaces memorizaran conductas, y la posibilidad de dar órdenes por voz.



SIMULACIÓN CRIMINAL «Movie style bank robbery sim game» es como lo describen sus desarrolladores. Ahí es nada_



HEIST FILMS EVITA LA FATALIDAD DEL CINE DE ATRACOS CON BUENA PLANIFICACIÓN Y CONTROL DE MASAS_







OVERLORD

POR FIN ALGUIEN PARODIA ALEGREMENTE LAS BASES DE UNA FANTASÍA ÉPICA QUE SUELE TOMARSE DEMASIADO EN SERIO A SÍ MISMA.

En *Overlord*, como su propio nombre presagia, controlaremos a todo un Señor del Mal. Con su Torre Oscura, sus esbirros agoblinados, sus mancebas malencaradas y recauchutadas, y toda la mala leche, convenientemente caricaturizada para la ocasión, que debe tener un barón de la calamidad y la conquista. El jugador deberá asolar escenarios comunes de la fantasía épica - pueblos de hobbits apestosamente idílicos, colonias de enanos... -, derrotar a los héroes y afianzar su poder. Aquí se puede ser malo, o se puede ser muy malo. Preferentemente lo segundo.

Para conseguir el sometimiento de todos los pueblos conocidos, y que su lacayo pueda recitar toda la larga retahíla de títulos nobiliarios de la Oscuridad que hay disponibles para conseguir a lo largo del juego, el Overlord cuenta con la ayuda de miríadas de esbirros, el auténtico *gimmick* del juego: éstos pueden convocarse en diferentes puntos, existen cuatro clases con habilidades diferentes y harán el trabajo sucio por su señor, saqueando para él y para sí mismos por el camino. ***Overlord*** saldrá sólo en **Xbox 360**, y lo que es nosotros, necesitamos una beta ya.





TURNING POINT FALL OF LIBERTY

CUENTA UNA HISTORIA ALTERNATIVA QUE EL EJÉRCITO ALEMÁN CONQUISTÓ GRAN BRETAÑA Y LA UNIÓN SOVIÉTICA...

De ahí a EE.UU. había sólo un paso. Y en 1952, la armada alemana, con el apoyo de zeppelines y otras aeronaves, y las tropas de asalto de las Waffen SS, se plantaba frente a Nueva York y comenzaba la invasión de América.

El punto de partida de ***Turning Point***, para aficionados a la II Guerra Mundial y los *what if* más insensatos, es realmente apetecible. Por lo demás, a la vista de la beta que pudimos ver en funcionamiento, se trata de un *shooter* en primera persona al uso (con momentos de interacción con el entorno o enemigos en tercera persona) al que le faltará una pizca (de presupuesto, tal vez) para ser grande. De momento, parece interesante.

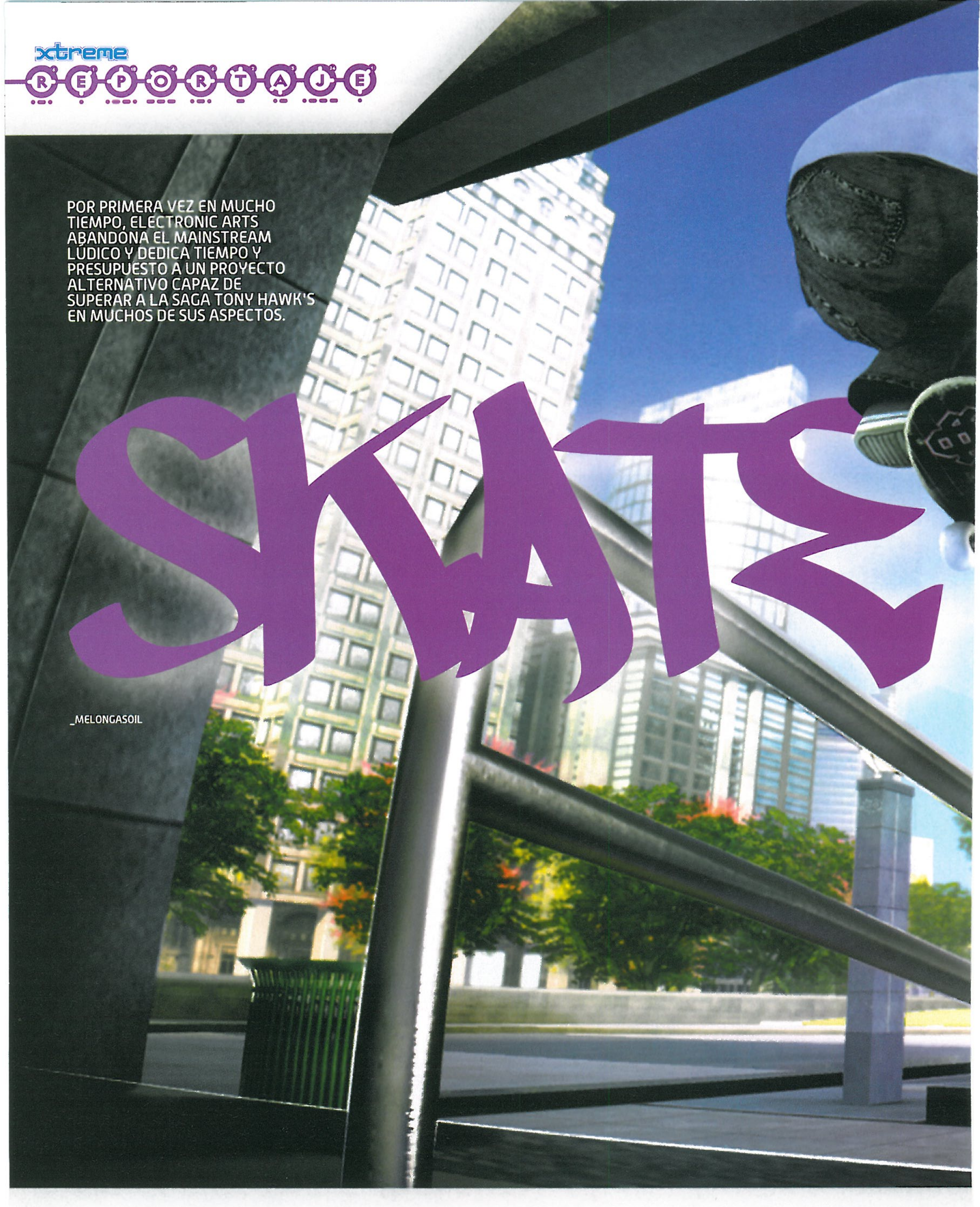


TOTALER KRIEG, DE LA BUENA Junto a los restos del Chrysler Building allí al fondo hay, efectivamente, un panzer con dos cañones. Se han usado archivos desclasificados reales para crear el arsenal nazi, desde armamento a aeronaves_



Y MÁS NOVEDADES

Además de todo esto, y de unas partiditas al nuevo Colin McRae - del que hablamos en otra parte en este mismo número - y al Race Driver para DS (que permite construir circuitos y hacer carreras multijugador vía wi-fi), Codemasters nos ofreció teasers de alguna de sus novedades para 2008. Destaca, sin duda, Rise Of The Argonauts, una producción de Liquid Entertainment de la que sólo sabemos que girará en torno a Jasón, Hércules y Atalanta. También vimos pinceladas de Operation Flashpoint 2 y el nuevo Race Driver One, aunque no lo suficiente como para emitir opiniones.



SKATE

POR PRIMERA VEZ EN MUCHO TIEMPO, ELECTRONIC ARTS ABANDONA EL MAINSTREAM LÚDICO Y DEDICA TIEMPO Y PRESUPUESTO A UN PROYECTO ALTERNATIVO CAPAZ DE SUPERAR A LA SAGA TONY HAWK'S EN MUCHOS DE SUS ASPECTOS.

_MELONGASOIL



SLALOM URBANO *ENTRE LAS PRUEBAS A LAS QUE NOS SOMETERÁ EL JUEGO SE ENCUENTRA LA DE PASAR A TODA VELOCIDAD ENTRE LOS VEHÍCULOS DE LA CIUDAD.*



BIENVENIDO A SAN VANELONA

Jay Balmer y sus eficientes programadores, ademas de ser autenticos enamorados de la tabla, lo son también de San Francisco, Vancouver (la ciudad natal de muchos de los componentes de EA Black Box) y Barcelona. Como se puede deducir, San Vanelona está formada por partes de las tres mencionadas ciudades reales, tanto en lo que respecta a su nombre como a su aspecto.



EL MOTOR FÍSICO Y LA ILUMINACIÓN *UNO DE LOS ENGINES 3D MÁS REALISTAS E IMPRESIONANTES QUE HEMOS VISTO NUNCA.*

La capacidad de innovar de una determinada compañía o producto depende, en gran medida, de la competencia a la que tenga que plantar cara. Uno de los ejemplos más claros es el de la consola portátil **Game-Boy**; transcurrieron casi diez años desde que la consola pasó de tener graficos en varias tonalidades de gris (o verde) a mostrar imágenes en color, cuando la tecnología disponible podría haber permitido este salto en un menor margen de tiempo. Algo parecido está ocurriendo con la saga *Tony Hawk's*, cuya jugabilidad apenas ha sufrido cambios importantes tras llegar a la generación de los 128 bits, cuando la tecnología da para muchísimo más, como viene a demostrar este simulador de *skate* de **Electronic Arts**. *Tony Hawk's* ya tiene competencia.

Si hay algo que parece imposible después de haber jugado con ocho entregas de la saga *Tony Hawk's* es encontrar algo nuevo en el género, jugable y, sobre todo, diferente. **EA BlackBox** ha conseguido enfocar el mundo del monopatín desde otro punto de vista, más realista y cercano al patinador, a la vez que comparte los conceptos (qué remedio) que han alzado a la saga de **Neversoft** a la gloria durante tantos años. Desde el principio, el control de ***Skate*** elimina el estándar adoptado por *Tony Hawk's* y al pequeño grupúsculo de imitadores de **Neversoft**, el nivel de control intuitivo se mantiene, pero con ***Skate*** el enfoque es mucho más realista.

En cualquier otro título, hacer un *ollie* y agarrar la tabla en el aire implicaba el uso de dos botones en una sola secuencia. Si estuvieras patinando de verdad, para saltar tendrías que agacharte sobre la tabla, darte impulso y, una vez en el aire, ¿con cuál de las dos manos agarrarías la tabla? A ese nivel de intuición y realismo es al que llega ***Skate***.

Controlando

Para hacer un *ollie* tendrás que pulsar hacia abajo el stick derecho (haciendo que el patinador se agache) y moverlo hacia arriba rápidamente para provocar que nuestro personaje salte; en el aire, uno de los botones L o R provocará que el patinador agarre su tabla en el aire con la mano izquierda o derecha. ¿Y si pulsas L y R al mismo tiempo? Tu personaje se tumbará en la tabla como si fuera un *luge* y te permitirá pasar por debajo de objetos como bancos (aunque no es recomendable hacerlo en medio de un salto, lógicamente). Si quieres hacer un *kickflip*, el resultado variará dependiendo de ➲









STICKS DE CONTROL
EL CONTROL DEL JUEGO SE REALIZA PRINCIPALMENTE A TRAVÉS DE LOS DOS STICKS ANALÓGICOS. REQUIERE ALGO DE PRÁCTICA, PERO ES DE LO MÁS ORIGINAL



➲ la posición (en diagonal) en la que cargues el *ollie* y de la posición en la que termines; los *nollies* se hacen pulsando primero hacia arriba en el stick derecho y después hacia abajo. Si el stick derecho controla las posiciones de la tabla, el izquierdo hace lo propio con el cuerpo del patinador.

De ti exclusivamente depende la habilidad de tu patinador: ni siquiera estarás condicionado por aumentos irreales de estadísticas y habilidades, como en *Tony Hawk's*; tu skater será «totalmente capaz» desde el principio del juego. Nada es imposible en ***Skate*** pero, al mismo tiempo, sólo verás en pantalla movimientos y saltos realistas. Olvídate de los *grinds* automáticos que se realizan pulsando un botón, de los saltos imposibles y de las líneas de trucos infinitas... olvídate de todos los estándares del género, porque **EA Black Box** está a punto de cambiarlo.

La física lo es todo

El sistema de juego de ***Skate*** no entiende de condiciones ni perdona un solo milímetro; no basta con estar cerca de una barandilla o un borde, saltar de cualquier manera y pulsar un boton para *grindar*, por ejemplo. Su motor físico va más allá de lo meramente visual, y condiciona su control y jugabilidad como no habíamos visto nunca en ningún otro juego. Si haces un *ollie* lo suficientemente alto, en la dirección adecuada y caes sobre un borde/saliente/barandilla en la posición idónea, harás un *grind*. Podríamos decir que la diferencia entre ***Skate*** y los demás simuladores del deporte de la tabla es la misma que la que siempre ha mantenido *Pro Evolution Soccer* con sus competidores (aunque *FIFA 07* ya esté a una altura similar al título de **Konami** en este aspecto): la física del balón y las características de un determinado jugador condicionan, en tiempo real, la velocidad de un disparo, su curva, su altura... No verás dos tiros a puerta iguales en *PES*; no verás dos saltos iguales en ***Skate***. Su motor físico, más allá del apartado visual, unido a su original control, conforma un sistema de juego realista y aleatorio, capaz de dejarte pegado al mando durante horas mientras practicas los *ollies* más sencillos con diferentes resultados en cada uno de los intentos. Puedes intentar pulsar hacia abajo con el stick y después pul-

EL MOTOR FÍSICO DEL JUEGO GOBIERNA TANTO EL ASPECTO DEL JUEGO COMO SU DESARROLLO Y JUGABILIDAD.



LA TABLA Y LOS EJES SE COMPORTAN DE UNA FORMA INCREÍBLEMENTE REALISTA. CONTARÁS CON UNA REPETICIÓN INSTANTÁNEA PARA COMPROBARLO.

sar hacia arriba de forma idéntica en repetidas ocasiones; las condiciones del terreno, la situación del *skater*, su velocidad y el hecho de que es casi humanamente imposible repetir de forma idéntica una secuencia como esa en un stick analógico, hacen que cada truco, cada salto de ***Skate*** sea único.

Mas allá de los gráficos

Como se puede observar en las capturas, los gráficos de ***Skate*** son buenos, pero no son especialmente impresionantes; lo que sí está a años luz de cualquier otro simulador deportivo es su motor físico, como ya hemos mencionado, pero no es el único logro técnico conseguido por **EA Black Box** para su proyecto. Un logro es conseguir grabar en tiempo real ➔

ENTREVISTAMOS A UNO DE SUS CREADORES

JAY BALMER PRODUCTOR ASOCIADO DEL PROYECTO

«NUESTRO OBJETIVO ERA CREAR UN JUEGO DE SKATE EN EL QUE TE SINTIERAS COMO SI ESTUVIERAS PATINANDO»

XT: ¿Cómo surgió la idea de hacer un título alternativo, de skate, en Electronic Arts?
Jay: Nuestro sueño, cuando empezamos con el proyecto, era el de hacer un buen juego de *skate*; sí, ya hay muchos simuladores de *skate* en el mercado... pero yo llevo patinando en la vida real unos treinta años y ninguno de esos juegos me han hecho sentir como si estuviera patinando. Así que el objetivo era hacer un juego de *skate* en el que te sintieras como si estuvieras patinando; que no fuera tan difícil como patinar en la realidad, lógicamente...

XT: ¿Cómo surgió la idea para crear un sistema de control tan original?
Jay: Queríamos que el jugador pudiera coger el ritmo del juego rápidamente, que pudiera ser un buen *skater* de una forma simple. Lo primero que nos vino a la mente fue ¿cómo hacemos para que el jugador haga un *ollie* y dé la sensación de estar patinando? Así dimos con un control diferente, que no se parecía a nada de lo que se había hecho hasta ahora.

XT: ¿Cómo habeis conseguido crear un sistema de juego tan realista y aleatorio?
Jay: Todo funciona a través de un sistema de físicas. Lo primero que hicimos fue construir las ruedas, la tabla... a través de este sistema controlamos todo lo que ocurre en el juego: no hay un único sonido para cuando la tabla cae al suelo.

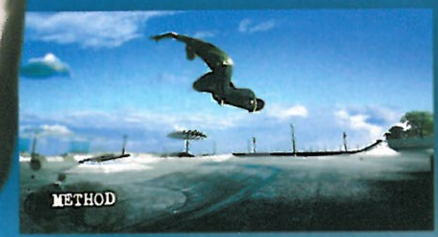
XT: ¿Habéis recurrido a patinadores profesionales para crear las animaciones?
Jay: Hemos trabajado con un montón de profesionales para crear las animaciones del juego a través de motion capture: PJ Ladd, Danny Way... De hecho, en el juego hay un montón de trucos que nadie había hecho nunca y queríamos incluir, torturando a los pros para hacer locuras como el *nollie 360 hardflip*.

XT: Teniendo en cuenta las infinitas posibilidades de Skate, ¿qué nivel de libertad tienes en el juego?
Jay: Tienes toda la libertad para hacer lo que quieras: quizá no te apetezca dedicarte a hacer todo el rato trucos; a lo mejor lo que quieres es ir al centro de la ciudad y avanzar en zig-zag entre el tráfico. Para mucha gente, basta tener una tabla bajo sus pies para divertirse, algo que queríamos mantener.. Hemos visto a un montón de gente jugar y olvidarse totalmente de los objetivos del juego; ellos mismos se marcaban sus propios objetivos.

XT: Entonces, ¿cual es el objetivo del juego?
Jay: La clave del *skateboard* real es que puedes hacer los que quieras y como quieras; queríamos trasladar esa idea al juego haciéndolo más libre, dando la posibilidad de completar muchos de sus objetivos en cualquier parte del escenario. También hay progresión en el juego, no es sólo patinar y ya está; tendrás que decidir quién quieres ser (a través de un potente diseñador de personajes) y empezarás siendo un patinador desconocido en la ciudad y, a medida que vayas haciendo cosas importantes, te labrarás un nombre. Entre estas «cosas importantes» están hacer vídeos, protagonizar sesiones de fotos, etc.







SKATE PARK. PARA APRENDER LO BÁSICO TENDRÁS QUE PASAR VARIAS HORAS EN EL PARQUE.





LA FÍSICA NO ES BUENA PARA EL FÍSICO

Si un potente motor físico gobierna las animaciones y el desarrollo de Skate, imaginad el realismo de cada salto fallido, de cada golpe. En algunas ocasiones, las caídas son tan reales que parecerá que estáis viendo Jackass en lugar de jugando a un videojuego.





UNA CIUDAD PARA PATINAR. SKATE TE LLEVARÁ HASTA LA IMAGINARIA CIUDAD DE SAN VANELONA, DONDE ENCONTRARÁS EL CIELO DEL SKATER, PARQUES PARA PRACTICAR, TRÁFICO QUE ESQUIVAR A TODA VELOCIDAD... SUS PROGRAMADORES DICEN QUE SE HAN INSPIRADO EN SAN FRANCISCO, BARCELONA Y VANCOUVER, SU CIUDAD NATAL.

unos cinco minutos de acción para poder reproducirla más tarde a la velocidad que queramos y desde cualquier ángulo; un logro es convencer a los ingenieros de sonido para que todos los efectos se reproduzcan teniendo en cuenta la velocidad de la reproducción; pero conseguir lo imposible es sentarse con la gente de **Renderware** y proponerles grabar estas repeticiones para que estén a disposición de cualquier usuario que tenga el juego y, por otro lado, desde el mismo juego, que se pueda subir a un servidor web desde donde podrá verla cualquiera con un navegador de Internet. **EA Black Box** han sido los primeros, pero no serán los últimos.

El concepto jugable y visual de una ciudad inmensa que no está limitada por nada (salvo alguna que otra zona privada), compuesta por una zona de centro, un parque de *skate*, etc... impresiona, pero hacer un *manual* a toda velocidad y ver después la acción a cámara lenta, observando cómo giran las ruedas que quedan en el aire, con una velocidad acorde con la inercia, y el sonido que producen dependiendo de esta misma velocidad... no tiene precio.

Una ciudad On-line

Por si fuera poco con todo lo que ofrece, ***Skate*** también podrá jugarse *on-line* en cualquiera de sus dos versiones, y a través de un sistema que cambia el informal y clásico *lobby* de juego en red por San Vanelona, en la que aparecerán los jugadores a medida que se vayan conectando.

SU CONTROL ES DE LO MÁS ORIGINAL E INTUITIVO QUE HEMOS VISTO EN UN SIMULADOR.





ADIÓS EXPERIENCIA. NUESTRO PATINADOR NO GANARÁ NINGÚN TIPO DE VALORES DE EXPERIENCIA, SIEMPRE PATINARÁ IGUAL. LA EXPERIENCIA EN SKATE LA GANARÁ EL JUGADOR.

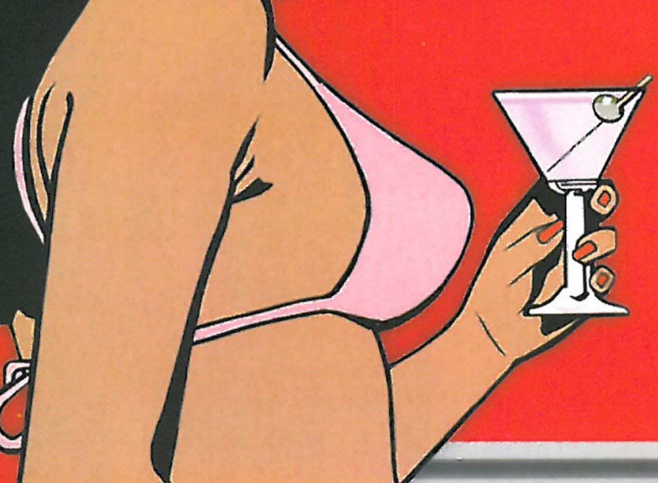


Wii
Move you
ONDA VITAL ¡YA!
>>> ENTRA DENTRO DEL JUEGO
DRAGON BALL Z
BUDOKAI TENKAICHI 2
UTILIZA EL MANDO REMOTO DE Wii Y EL NUNCHACO PARA RECREAR LOS MOVIMIENTOS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS
>>> Libera el poder de 75 personajes únicos en más de 120 poderosas formas
>>> Vive la mitología completa DBZ en un mejoradísimo modo historia con más de 50 horas de juego
>>> Destruye 16 extensos campos de batalla
>>> Destruye a tus oponentes con nuevos modos y combinaciones incluyendo batalla por equipos y devastadores ataques
>>> Exclusivo Wii™:
16 nuevos personajes y un campo de batalla extra para desbloquear!
www.dbz-videogames.com
www.es.atari.com
12+
BAN DAI
Games
Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS. Distributed by Atari Europe SASU.

los mejores 20 YouTube's

grand theft auto





TODOS LOS CAMINOS CONDUCEN A LA RED, Y MUCHOS DE ELLOS PARTEN DE GRAND THEFT AUTO: VIOLENCIA, LEYENDAS URBANAS, HUMOR, TERROR, Y ACROBACIAS ESTRATOSFÉRICAS.

_CHAIKO

INSTRUCCIONES DE USO

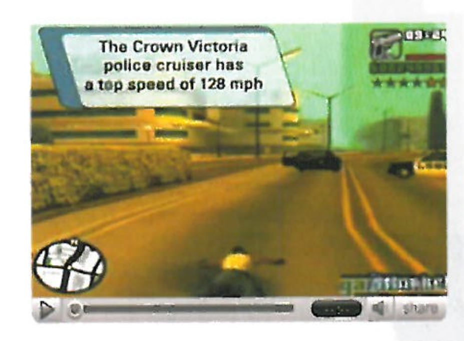
Para no atosigaros con largas direcciones, simplemente junto a cada video hemos puesto su código. Incluidlo en el apartado CÓDIGO de la siguiente dirección: www.youtube.com/watch?v=CÓDIGO. Cuidado con los ceros, las «oes» mayúsculas y las «oes» minúsculas. Son traicioneros.



SALTO MORTAL CHULESCO

En el mundo de San Andreas la gracia no está en saltar desde un rascacielos, sino en hacerlo subido a una bici, dando muestras de estilo, ... y sobrevivir a la caída.

CÓDIGO: wk2kWr2UuZA



¿SABÍAS QUE...?

Si creías saberlo todo acerca del Universo Grand Theft Auto, prepárate para el repaso que le da este vídeo, poniendo el juego en relación con el mundo real en el que se cimienta.

CÓDIGO: hHAYdVQ2Z5A



MARIO SALTA DE NUEVO

Quizás sea su presunta inocencia la que provoca que Mario acabe introducido en las viciadas atmósferas de Vice City sin comerlo ni beberlo. En este caso se trata de un mod.

CÓDIGO: fNUa3Uz5sec



DIGNO DE SEMIDIOSES

GTA no se entiende sin las cabriolas hipervitaminadas y los saltos estratosféricos provocados por un simple bordillo. Espectacular.

CÓDIGO: LsbHyfxHMgl



CHRISTINE

El terror en San Andreas tiene forma de coche de policía con sus ocupantes muertos, que aún así nos persigue incansable hasta el fin del mundo.

CÓDIGO: ZLnCpwfewAA



CARTÓN-PIEDRA

A veces un pequeño fallo con las colisiones en San Andreas puede descubrir que efectivamente las paredes son de contrachapado pintado.

CÓDIGO: shbzzy7_JUO

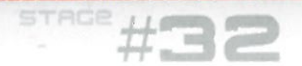


MIRA, MAMÁ, SIN MANOS

Las motos, tan veloces como versátiles, pasan por ser el mejor método de transporte en los GTA, dejando espacio para el lucimiento.

CÓDIGO: MF4H1Ut9jLU







CACHALOTE SALTIMBANQUI

Los tanques son vehículos muy apreciados en la saga GTA, y por un buen motivo: casi indestructibles y cargados con armas pesadas desencadenan el Armagedón allá por donde pasan. ¿Y qué hay de los stunts? Con según que artimañas todo es posible.

CÓDIGO: Dj7Gw6wxVal



CIUDAD FANTASMA

La mítica zona de Liberty City que aparece en la intro de GTA III al descubierto. Imprescindible el título de piloto de Dodo.

CÓDIGO: GR3vxldtUWo



APARENTE CALMA

San Andreas es una ciudad orientada al caos. Incluso cuando uno cree haber encontrado un remanso de paz, la tragedia se hace palpable.

CÓDIGO: DWowTyC3r6I



I WANT TO BELIEVE

Una de las leyendas más extendidas sobre GTA es la existencia de OVNIs en San Andreas. Existen cientos de fakes, como este creado utilizando un mod para la versión de PC.

CÓDIGO: 8iZpHYX8-Qc



FUENTE DE SABIDURÍA

¿Quién dice que los videojuegos son una pérdida de tiempo? Con GTA uno aprende todo lo que enseña la Universidad de la Calle, con la diferencia de que no le quedan cicatrices.

CÓDIGO: Go_05lffblk



MARIO IN THE BARRIO

Mario y Luigi pasean tranquilamente en sus karts cuando extravían su camino y llegan hasta Vice City, un mundo atroz desde su punto de vista.

CÓDIGO: 10dWn8uUYN8



INFIERNO NARANJA

Dicen que la curiosidad mató al gato. En el caso de GTA III, el entusiasmo por llegar a zonas ocultas puede acabar generando paisajes de pesadilla.

CÓDIGO: r0-grw4Yvz0



SUCIOS LADRILLOS

Con la sorpresa que supusieron los dos Lego Star Wars, un Lego Grand Theft Auto se convierte en un juego francamente deseable para el fan.

CÓDIGO: jF-kELmmvgA



GLITCH THEFT AUTO

No todo funciona siempre como debería en un GTA, lo cuál no quita que un fallo acabe teniendo su gracia, e incluso resulte estético.

CÓDIGO: qxvWsvh_CMo



¿COSER Y CANTAR?

Ser un as de las acrobacias no es tarea sencilla, por fácil que parezca en los vídeos. Para el común de los mortales los resultados se parecen a esto.

CÓDIGO: qKxrwfZKGko



SUPERPRODUCCIÓN

Montaje vibrante, música espídica, y stunts imposibles impulsados por cheats. Ejemplo del mimo extremo que algunos ponen a sus vídeos.

CÓDIGO: 6lgafLQuc_s



RINCÓN SECRETO

Todo un homenaje al *You're not supposed to be here* de Duke Nukem 3D oculto en GTA III, fácil de encontrar gracias a este vídeo.

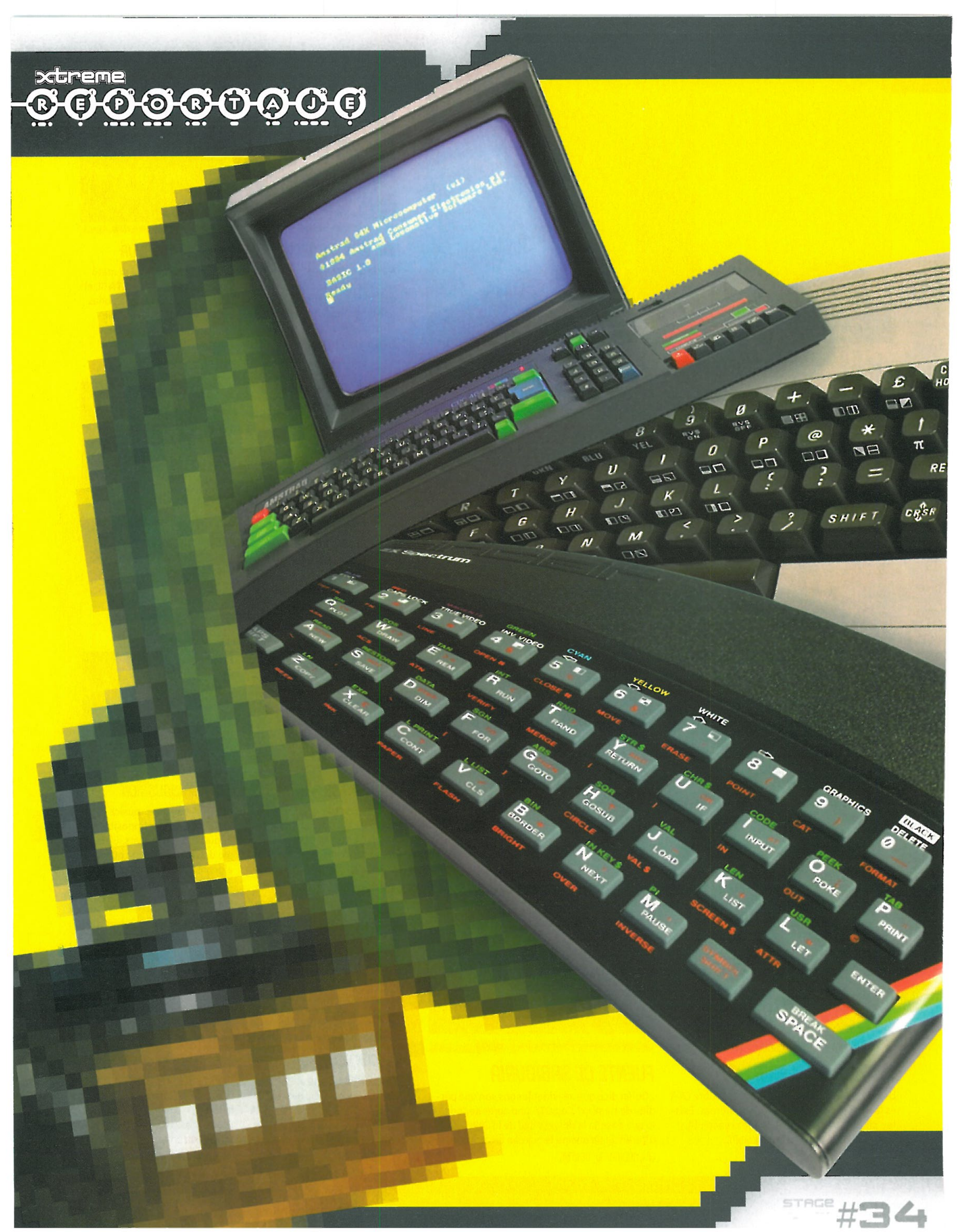
CÓDIGO: cv9nopyc-ml



HYPE SUPERADO

Internet casi se autodestruye con la llegada del teaser/trailer de GTA IV el pasado 29 de Marzo. Las cosas serán diferentes, dicen desde Rockstar.

CÓDIGO: M80K51DosFo


xtreme
REPORTAJE
Amstrad 64K Microcomputer (v1)
©1984 Amstrad Consumer Electronics plc
and Locomotive Software Ltd.
BASIC 1.0
Ready
STAGE #34



8 BITS MUSIC

ELECTRÓNICA RANCIA, MUSIQUILLAS TECNOPOCHAS, DELIRIOS MUSICALES CON SABOR RETRO

MÚSICAS DE 8 BITS. O, MEJOR DICHO, MÚSICAS INSPIRADAS POR EL BIT. ARTISTAS ACTUALES DE MÚSICA ELECTRÓNICA HECHIZADOS POR EL HIPNÓTICO SONIDO DE LOS CHIPS DE AÑEJAS MÁQUINAS. UN VIAJE, NI EXHAUSTIVO NI AGLUTINADOR, MEZCLA DE NOSTALGIA, FETICHISMO Y ARQUEOLOGÍA TECNOLÓGICA.

_MR WINTERS

La música de chip, o chiptunes, es aquella sintetizada por un chip en el mismo momento de su ejecución: música sintética generada en tiempo real. Aunque en la actualidad la composición de música electrónica se basa generalmente en la secuenciación de samples de instrumentos (digitales o analógicos), hasta bien entrados los años noventa la música de chip era la única manera de ponerle música a un videojuego. Todas las máquinas contaban con un chip sintetizador que, al determinar cómo sonarían exactamente la banda sonora de los diferentes juegos, contribuía a construir la personalidad de la consola u ordenador de entretenimiento en cuestiones tanto como su aspecto exterior, sus colores corporativos o la forma de su mando. Nos referimos, por supuesto, a los años ochenta y primeros noventa, la época de los 8 y los 16 bits, cuando los dinosaurios del silicio poblaban la tierra: hablamos de máquinas como el **ZX Spectrum**, **Amstrad**, **MSX**, **Amiga**, **Atari ST**, **Commodore 64** y de las primeras consolas de **Sega** y **Nintendo**, **Master System** y **Famicon**.

Sería tema de otro artículo glosar las diferentes bandas sonoras de la época que, por su calidad, pasaron a la historia y a nuestro recuerdo como algo más que meros acompañamientos de un juego. Lo que aquí nos ocupa es trazar la influencia que estos sonidos han tenido y cómo y por qué continúan vigentes; extraños muertos vivientes de la electrónica musical más nostálgica y reaccionaria que se niegan a morir… para nuestra alegría.

¿A qué demonios suena esto?

El chip suena a chicharra, a circuitos fritos, a frecuencias primarias chilladas directamente en tu oído por una garrapata de silicio. El que lo oye no lo olvida, y los que ya jugábamos cuando no sonaba otra cosa seguimos asociando aquellos sonidos quebrados absolutamente sintéticos con la esencia misma del entretenimiento digital. Las orquestales bandas sonoras de la actualidad no pueden competir, para algunos de nosotros, con la energética sinceridad de un chip de **Atari** dando voces.

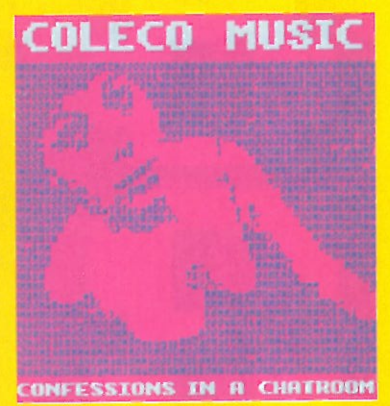
Pero si tuviéramos que escoger una máquina para hablar de *chip music* elegiríamos sin duda el **Commodore 64**. Máquina de culto entonces y ahora, dada su avanzada tecnología y tremenda potencia en comparación con sus coetáneos, el **C64** alojaba en su interior una auténtica bomba musical, el **MOS Technology 6581/8580 SID (Sound Interface Device)**, **SID** para los amigos. Debido a los largos tiempo de carga de los juegos de **Commodore** (en cinta o los primeros disquetes), las compañías comenzaron a incluir pequeñas animaciones musicales para amenizar la espera: los *loader*. Y aquí se lucía nuestro amigo. El **SID** era capaz de cantar como un satélite en celo: sonaba a gloria. Y no sólo como banda sonora para videojuegos, ➲

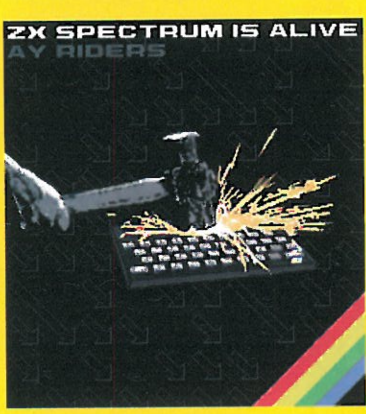
www.8bitpeoples.com Iconos ochenteros, amor/odio a la máquina y cyborgs cachondas. Estos muchachos hablan nuestro lenguaje.

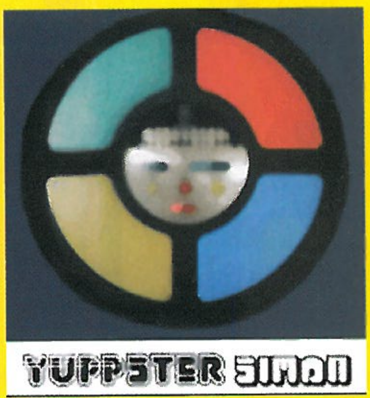
commie64
SLAP THE PIGEON















SANGRE NUEVA PARA LA MÁQUINA

Desde artistas de la demoscene que se especializaron en composición musical, como Vibrants o Masters of Noise, hasta artistas de la música electrónica comercial más actual como Sami Liuski (ver foto arriba), son muchos los que rinden homenaje a los inicios de la chip music. Colectivos como 8 bit peoples (ver imagen) o trash80.net mantienen viva la llama de unos sonidos que nunca se fueron. El «sonido de los viejos ordenadores» aporta al electro y al tecno más moderno una sensación de nostalgia tecnológica que casa muy bien con el fetichismo digital de la mayoría de los creadores.

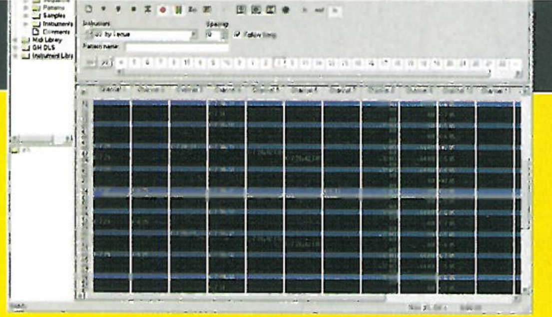
Incluso artistas consagrados como Anthony Rother (Little Computer People), o los míticos Yellow Magic Orchestra homenajearon en su día estos viejos sonidos. Ya sea para hacer el moñas en el club más selecto, o para bailar en tu cuarto de Hikikomori, los temones más nostálgicos de Legowelt, Mikron 64, Mark VII, goto80, Japanese Telecom o 8 Bit Rockers te harán bailar lo que quizás en otro tiempo te parecía pura prehistoria.

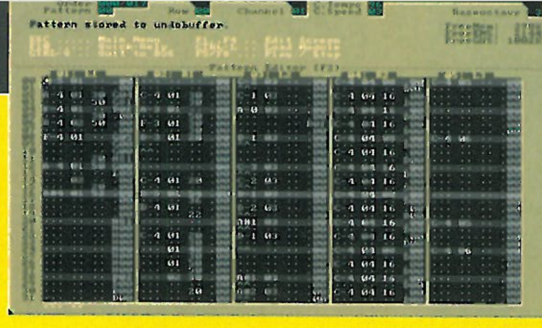
➜ no: sonaba bien como música, a secas. Aficionados y profesionales de la música electrónica han creado desde entonces música con y para el **SID**. Y sería un error pensar que hoy en día esto se hace por nostalgia: en absoluto, es que a algunos nos gusta de verdad. El agrio lamento digitalizado de estos chips tiene una extraña cualidad melancólica que ha cautivado a muchos, hasta el punto de poder encontrar en Internet verdaderos tesoros compuestos con el **SID** y que podemos escuchar mediante el oportuno *plugin* de **Winamp**. La escena de músicos de **Commodore 64** es enorme y muy activa, y en la red se encuentran verdaderos almacenes, como la **High Voltage SID Collection** (*hvsc.c64.org*) o **Chiptune.com** desde donde es posible descargar más musiquillas retroelectrónicas de las que podrías escuchar en dos vidas. De hecho, es tal la reverencia que se profesa por este pequeño dispositivo que una compañía sueca de electrónica musical, **Elektron**, comercia en la actualidad un módulo sintetizador basado en estos chips, el **SIDStation** (950$ de nada). El aparato incluye los chips originales, cuyos stocks adquirió por completo la compañía, pues hace muchos años que ya no se fabrican.

Pero la historia de la chipmusic no termina con el **Commodore**. Aquellos primeros *loaders* habían sembrado la semilla que daría lugar a las demos y a las intros: pequeñas animaciones de imagen y música sintéticas generadas en tiempo real por el procesador de la máquina.

Demoscene y chipmusic

Mezcla de *hobby*, exhibición de pericia y pura orfebrería digital, las demos e intros son la arena donde programadores y grafistas miden y enfrentan sus talentos en auténticas competiciones que tienen lugar en las diferentes *partys* y reuniones de adictos a la máquina, como nuestra excelente **Euskalparty**. Los frutos de la *demoscene* comenzaron acompañando tradicionalmente las aplicaciones de *crackeo* y los diferentes *loaders* que los principales grupos de *warez* incluyen desde siempre en sus entregas. Las guerras, aventuras y tragedias de los grandes grupos de *warez* (**Fairlight**, **RiSC**, **Deviance**, **Myth**, **Hoodlum**, **Razor**

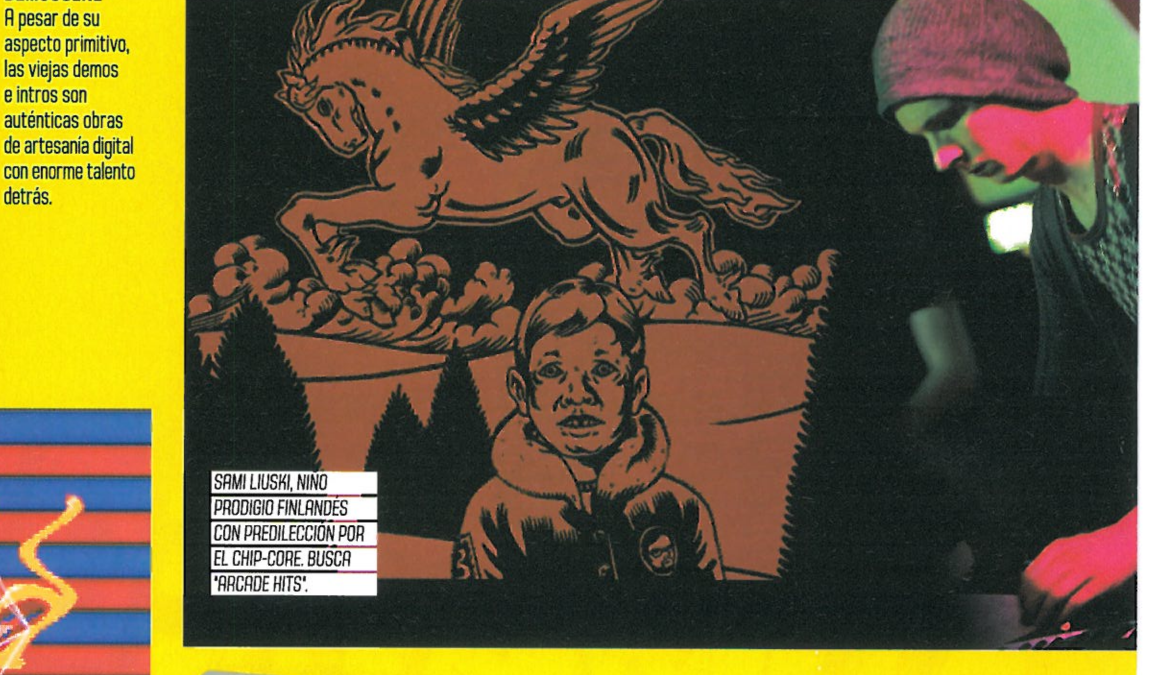




¡EL SECUENCIADOR DE LOS CAMPEONES! Escrito íntegramente en lenguaje ensamblador, componer en Scream Tracker era, y es, una labor de paciencia.



DEMOSCENE A pesar de su aspecto primitivo, las viejas demos e intros son auténticas obras de artesanía digital con enorme talento detrás.



SAMI LIUSKI, NIÑO PRODIGIO FINLANDÉS CON PREDILECCIÓN POR EL CHIP-CORE. BUSCA "ARCADE HITS".



C64: ICONO DE LOS 80, ORDENADOR PERSONAL MÁS VENDIDO DEL MUNDO, JOYA DE COLECCIONISTA Y MONSTRUO MUSICAL

1911...) daría para escribir un libro, pero a nosotros nos interesa cómo y por qué en todas sus intros y demos era frecuente encontrar una chirriante melodía compuesta por un chip **SID**, **Amiga** o similar. La razón es puramente práctica: su pequeño tamaño (un set de instrucciones que el chip se limita a interpretar) contribuye a mantener bajo mínimos el tamaño de archivo de la demo o intro en cuestión, uno de los aspectos más importantes, existiendo en los concursos límites precisos y categorías para los mismos. Bien es cierto que la *demoscene* ha evolucionado al margen de la comunidad de *warez* y en la actualidad tiene más de exhibición de *motion graphics*, pero si exploras sus orígenes en la Web (o preguntas sobre piezas clásicas en el canal *#demoscene* del *irc.hispano*, por ejemplo) encontrarás auténticas joyas de la *chip music*. Teclea «*defacto2*» en **Youtube**, o acude a **www.flashtro.com** o **http://www.docsnyderspage.de** para ver, y oír, algunas de estas piezas.

Y PRIMERO FUE LA DEMO...

Animación de gráficos generados en tiempo real, normalmente programada a pelo (en código máquina) sobre las rutinas gráficas del procesador de nuestro sistema. Un trabajo de genios... o de enfermos. Aunque las primeras intros estaban acompañadas por música que había sido directamente extraída de un videojuego, era tal el poder de atracción de la chip music que muy pronto nacieron los primeros trackers (Scream Tracker, Impulse Tracker... ver imagen superior), secuenciadores escritos también en lenguaje ensamblador. Los trackers reinaron durante el periodo de tiempo que separó la programación directa de los chips musicales, como el mencionado SID, y la utilización de herramientas de composición profesionales que se da en la demoscene hoy en día.


ARMAGEDDON DESCARGABLE
CON LA NUEVA GENERACIÓN UNA NUEVA CARACTERÍSTICA DEBUTA: LOS JUEGOS DESCARGABLES, UN CAJÓN DE SASTRE EN EL QUE TODO TIENE CABIDA, DESDE VIEJOS CLÁSICOS HASTA PEQUEÑOS GRANDES JUEGOS DE NUEVO CUÑO, ENORME VARIEDAD A PRECIOS IRRISORIOS. ¿LA TIERRA PROMETIDA? ¿UN ATISBO DEL FUTURO DE LA INDUSTRIA? ¿CEMENTERIO DE ELEFANTES? PASEN Y VEAN.
_CHAIKO
descargando...

FLOW PS3

_GÉNERO **ZAMPAMICROBIOS** _PAIS **EE.UU.** _COMPAÑIA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **THATGAMECOMPANY** _DISTRIBUYE **SONY C.E.** _JUGADORES **1-4**
_ON-LINE **NO** _TEXTOS **CASTELLANO** _WEB **WWW.US.PLAYSTATION.COM/FLOW/**

_PVP 4,99 €

LA EVOLUCIÓN DE UNA SERIE DE MICROORGANISMOS ES LA BASE DE FLOW, UN JUEGO EN EL QUE PARA CRECER Y SOBREVIVIR SOLO CABE UNA LEY: LA DEL MÁS FUERTE. ESO SÍ, CON MUCHA CALMA

La propuesta de ***flOw*** llega directamente desde la experimentación con el **PC** y las posibilidades de **Flash** a la hora de crear un juego tan sencillo como intuitivo. Tras su paso a **PS3** todo se ve potenciado gracias a la mayor resolución y a la potencia del chip **Cell**, que ayuda a una mayor presencia de elementos en pantalla dentro de lo espartano del juego. Gracias al Sixaxis la sensación de fluir en un océano microscópico se ve potenciada hasta el infinito. El sistema de juego es bien simple: eres un microorganismo que debe alimentarse de seres similares para evolucionar, buscando sus puntos débiles, mientras nada a distintos niveles de profundidad. Una vez alcanzado el máximo nivel, se desbloquea una nueva especie, hasta un total de seis, todas ellas con sus rivales genéticos exclusivos. Lamentablemente no hay mucho que hacer después, pero ***flOw*** ha conseguido ser el juego de exterminio más relajante jamás concebido.

VARIEDADES Seis especies distintas a controlar, cada una con su escenario particular, y una montaña de enemigos a cual más desmesurado_





BLAST FACTOR PS3

_PVP 4,99 €

065 GLOBAL

DESTRUIR INFECCIONES VÍRICAS NUNCA HA SIDO TAN ESPECTACULAR... NI TAN FRENÉTICO

La misión es limpiar -a tiros, por supuesto- una serie de células de los virus que las infectan. ***Blast Factor*** recuerda, y mucho, a ese clásico inmortal llamado ***Geometry Wars: Retro Evolved***, o a ***Mutant Storm Reloaded***, ambos de **Xbox 360**. Sin embargo, **Blue Point Games** se ha tomado la molestia de intentar aportar novedades a la fórmula del *shooter* de doble analógico y sobredosis de pirotecnia: aparte de los apabullantes gráficos a 1080p, cuenta con multiplayer de hasta cuatro jugadores, distinción entre fases con varias rutas a seguir, y control adaptado al **Sixaxis**, quizás uno de sus puntos flojos.







_PVP 800 MP

CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT XBOX 360



UNO DE LOS MEJORES JUEGOS 2D, DE ACTUALIDAD OTRA VEZ

Tras años de precios abusivos en **eBay**, la consola de **Microsoft** recibe la mejor de las entregas de la larga disputa que mantiene la familia Belmont con Drácula. Gráficos adaptados a las HDTV, todo el contenido del juego original, y un precio irrisorio para las horas de entretenimiento que proporciona uno de los grandes clásicos en la historia del videojuego. Además, por primera vez, traducido al castellano. Un título inexcusable.

... Y LO MEJOR DE LA VIRTUAL CONSOLE DE WII

La Virtual Console es una propuesta bien diferenciada de Xbox Live Arcade o PlayStation Network. Si bien ambos servicios cuentan con clásicos -en este caso arcade- en su catálogo, también tienen títulos de nueva creación en su haber. La Virtual Console por su parte se centra en consolas clásicas, al menos por el momento, aglutinando títulos de NES, SNES, N64, Mega Drive, y TurboGrafx. Todos ellos se presentan sin modificación alguna, conservando las mismas virtudes y defectos del original. En el caso de Europa, se conservan incluso los fallos de las malas conversiones de NTSC a PAL. El mes que viene analizaremos con detalle sus pros y contras. Destacan, entre otros:

- Gradius (NES)
- F-Zero (SNES)
- Super Castlevania IV (SNES)
- Street Fighter II (SNES)
- Contra III: The Alien Wars (SNES)
- Super Mario World (SNES)
- The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time (N64)
- Super Mario 64 (N64)
- Gunstar Heroes (MD)
- Streets Of Rage (MD)
- R-Type (Turbografx-16)

GRIPSHIFT PS3

AUTOS LOCOS EN CARRETERAS QUE PRODUCEN VÉRTIGO

Uno de los juegos de carreras más personales que hayan existido recibe su versión para **PS3** tras pasar por **PSP**, y lo hace sin grandes novedades pero conservando intacto lo que hacía bueno al original con algún añadido mínimo: gráficos llamativos (algo refinados para la ocasión), banda sonora pegadiza, control opcional con el **Sixaxis**, y un estilo de juego alocado con mutijugador para cuatro personas. Se echa en falta el editor de niveles y alguna novedad más.



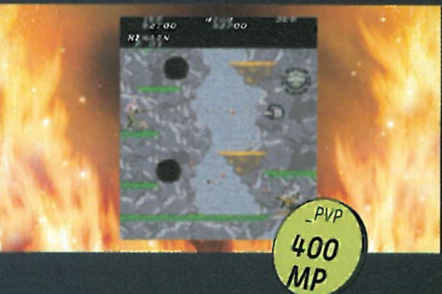






descargando...



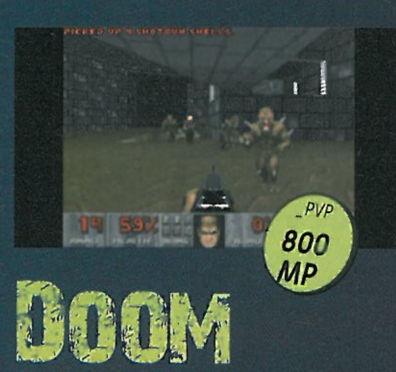


CONTRA XBOX 360

UNO DE LOS PROGENITORES DEL RUN'N'GUN RECUPERADO PARA LA GENERACIÓN DE LOS TRILLONES DE POLÍGONOS

Aparte del horripilante modo opcional de gráficos redibujados con el que **Konami** suele adornar sus clásicos en **XBLA**, ***Contra*** nos retrotrae a una era en la que la sencillez de juego iba a compañada de diversión sin complejos ni coartadas de ningún tipo. Clásico.





DOOM XBOX 360

UN MARINE, MUCHAS ARMAS, Y MILES DE DIABLOS

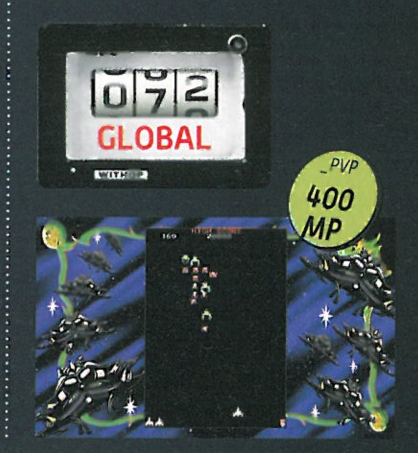
Uno de los padres de los *first-person shooters* recuperado con toda la grandeza del original más los cuatro episodios completos de **Ultimate Doom**, y el atractivo añadido de Modos Cooperativo y *Online*, que por sí sólo ya vale el minúsculo precio que tiene. ***Doom*** conserva aún hoy día toda su fuerza y magnetismo intactos, a pesar de todos los pasos de gigante (y alguno de cangrejo) que ha dado el género desde principios de los noventa. La prueba de que no es necesario un motor de última generación para divertir.



GALAGA XBOX 360

LA QUINTAESENCIA DEL SHOOT'EM-UP

Hay una buena razón por la que juegos tan simples como ***Galaga*** resurgen cada cierto tiempo: adicción. Por bien que uno juegue, siempre piensa que puede hacerlo mejor, y comienza otra partida buscando ese récord esquivo de las anteriores partidas. ***Galaga*** está reproducido a la perfección para **XBLA**, sin añadidos ni florituras de ningún tipo, pero conservando cada detalle con mimo. Porque vosotros sabéis cómo conseguir un 200% de precisión, ¿verdad?





LEMMINGS
PS3

El regreso de los adorables suicidas, ahora con más habilidades y gráficos en alta definición, conservando la adictividad de siempre.



TEKKEN 5 DR
PS3

Tras su paso por **PSP**, esta versión especial de ***Tekken 5*** llega a **PS3** directamente desde la recreativa, con toda la fuerza de sus 1080p.



GRAN TURISMO HD
PS3

Un aperitivo de cara al próximo ***Gran Turismo***. Bellísimo, de factura técnica impecable, y gratuito. La pega es que es demasiado breve.



SUPER RUB-A-RUB
PS3

Una demo técnica convertida en un divertido juego que saca partido del Sixaxis, y acuña términos como «*Horripatolante*» y «*Patatástico*».



ASSAULT HEROES
XBOX 360

Jugabilidad arcade de la vieja escuela en un título al que no le falta de nada, y es el paradigma del buen **XBLA**.



ASTROPOP
XBOX 360

Excelente arcade-puzzle con historia, modos de juego y niveles para aburrir, y jugabilidad a prueba de bombas.



CLONING CLYDE
XBOX 360

Uno de los juegos más extraños del catálogo de **XBLA** es también uno de los mejores. Duradero, variado, y divertido.



DEFENDER
XBOX 360

Otro clásico arcade conservado en formol, recuperado intacto con salto al hiperespacio incluido. Para nostálgicos.



DIG DUG
XBOX 360

Los buenos clásicos de **Namco** como ***Dig Dug*** son inexcusables para cualquier amante del videojuego.



FEEDING FRENZY
XBOX 360

El pez grande se come al pequeño, y de eso va este juego: come tanto como puedas, y crecerás. Regulero.

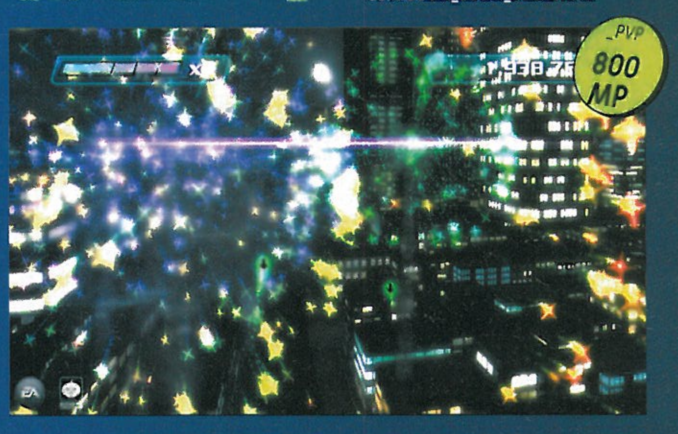
xtreme REPORTAJE

XBOX 360

BOOM BOOM ROCKET!

_GÉNERO **ARTIFICIO COLORIDO**
_PAIS **INGLATERRA**
_COMPAÑÍA **BIZARRE CREATIONS**
_DESARROLLADOR **BIZARRE CREATIONS**
_DISTRIBUYE **MICROSOFT**
_JUGADORES **1-2**
_ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.BIZARRECREATIONS.COM/BOOM_BOOM_ROCKET.PHP**

BIZARRE CREATIONS TUVO EL HONOR DE INAUGURAR LOS JUEGOS DE CREACIÓN ORIGINAL DE XBOX LIVE ARCADE CON EL MAGNÍFICO GEOMETRY WARS RETRO EVOLVED, ¿CONSERVAN EL TOQUE?





Boom Boom Rocket llega bajo el ala protectora de **Electronic Arts**, y a simple vista proporciona el mismo nivel de espectáculo audiovisual que el anterior ***Geometry Wars Retro Evolved***. Sin embargo el juego no tiene nada que ver más allá de lo puramente estético con uno de los títulos de más éxito de la plataforma *on-line* de **Microsoft**, y sigue su propio camino. Lo que en el anterior juego eran rayos láser y decenas de explosiones por segundo, en ***Boom Boom Rocket*** son fuegos artificiales y música clásica. En ***Boom Boom Rocket*** hay que realizar correctamente una serie de movimientos al ritmo de la música para conseguir los fuegos artificiales más bellos. Hazlo bien y tu vista se verá recompensada. Equivócate, y perderás energía hasta que la partida llegue a su fin. Por supuesto la propuesta de ***Boom Boom Rocket*** coge mucho prestado de juegos como *Dance Dance Revolution*, en los que la coordinación de movimientos con la música son lo más importante. Sin embargo, quítale el baile a *DDR* y te quedará una simple sucesión de pulsaciones. Ese es el mayor problema de ***BBR***, uno presta más atención al pad y a la sucesión de movimientos que al fondo de la pantalla, con lo que no se llega a disfrutar de los fuegos artificiales como debería. La música tampoco acompaña, y es que como juego musical que es, si esta falla, lo demás no importa, y ***BBR*** da la sensación de falta de interacción con el jugador. **Bizarre** ha optado por utilizar remezclas contemporáneas de clásicos como *La Cabalgata de las Valquirias*, y el resultado, unido a los fuegos artificiales, resulta un tanto extraño. Aún así puede llegar a enganchar un tiempo, sobre todo por su *ranking* mundial *on-line* y sus extras desbloqueables. ***Geometry Wars*** sigue siendo el Rey del **Live Arcade**.





HEAVY WEAPON ATOMIC TANK

XBOX 360

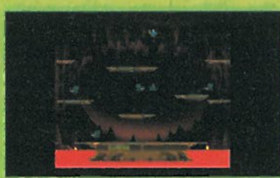
Sentido del humor, *final bosses* de la vieja escuela, varios modos de juego, y ritmo de juego endiablado. Notable.



HEXIC HD

XBOX 360

El juego de fichas que viene de serie con la consola no es moco de pavo, con una dificultad elevadísima fruto de un juego bien planteado.



JOUST

XBOX 360

Las justas medievales vistas a través del curioso prisma de la **Williams** de principios de los ochenta. Plataformas, caballeros, y lava. Un clásico.



LUMINES LIVE

XBOX 360

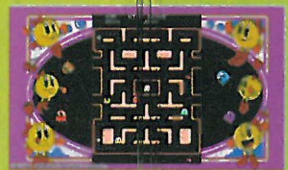
La polémica sobre los precios de las expansiones del juego acabó por acallar cualquier comentario sobre la calidad de este. La versión definitiva.



MARBLE BLAST ULTRA

XBOX 360

Recoge más gemas que tus rivales en este lúcido homenaje tridimensional y multijugador a ***Marble Madness***.



MS PAC - MAN

XBOX 360

La señora de Pac-Man tuvo su momento de gloria en esta secuela similar al original, pero con mayor velocidad y dificultad. Sólo para fans.



MUTANT STORM RELOADED

XBOX 360

La destrucción de amebas a golpe de láser es la otra cara de ***flOw***, con un colorido delirante. Diversión instantánea.



ZUMA

XBOX 360

De entre la maraña de juegos de piezas de colores surgidos entre los últimos años, ***Zuma*** destaca por su alto nivel de adicción y frenetismo.

descargando...

¡EXPLOSIVO COMBATE AÉREO, ANIQUILACIÓN TOTAL!

ENFRÉNTATE VOLANDO A VELOCIDADES DE VÉRTIGO CON LOS AVIONES DE COMBATE MÁS MODERNOS DEL MUNDO ¡SIENTE EN TUS MANOS EL CONTROL DE LA BATALLA Y DEL CIELO! USA EL MANDO DE WII PARA ESQUIVAR, FIJAR OBJETIVOS Y DESTRUIR AL ENEMIGO.

HEATSEEKER

PlayStation 2

Wii

HEATSEEKER

12+

Codemasters

Wii

PSP

PlayStation Portable

PlayStation 2

12+

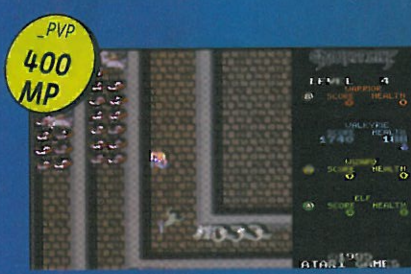
RED MILE ENTERTAINMENT



www.codemasters.com/heatseeker

GAUNTLET

XBOX 360



Gauntlet, con sus cuatro jugadores simultáneos (Guerrero, Mago, Elfo, y Valquiria) pasa por ser un juego pionero en lo que a acción multijugador se refiere. Para su versión en **XBLA** se ha conservado ese aspecto multiplicándolo a la enésima potencia gracias al juego *on-line*. Como complemento se han recreado los gráficos adaptándolos a las HDTV, sin perder el encanto de los originales.

_PVP 400 MP



SON LEGIÓN Asombrosas las aglomeraciones de enemigos en tiempos prehistóricos en lo tecnológico.

GEOMETRY WARS XBOX 360

_PVP 400 MP

Geometry Wars debutó como juego oculto en **Project Gotham Racing 2** de **Xbox**. A la hora de estrenar la plataforma *on-line* de **360** no hubo que darle muchas vueltas: una buena idea acompañada del poderío técnico de **360** no podía fallar. Y así fue, siendo ***Geometry Wars Retro Evolved*** un juego imprescindible para cualquier propietario de 360.

MESMERIZANTE Acción frenética y sin descanso acompañada de explosiones de todo tipo. Hermoso.



JETPAC REFUELLED

XBOX 360

_PVP 400 MP



Reconstruye tu cohete encontrando cada pieza, llena el depósito de combustible, y huye de las hordas de alienígenas que te acechan. Con ***JetPac Refuelled,*** nueva versión de un viejo juego de **Spectrum**, **Rare** ha dado una clase maestra de cómo recuperar juegos clásicos con elegancia.



COLORINES El aspecto audiovisual es nuevo, pero también se incluye la versión original de Spectrum.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES XBOX 360



A las puertas del estreno de la película de animación que resucita unos iconos como las Tortugas Ninja, **Konami** recupera el fantástico juego arcade que lanzó en su época de mayor gloria. Cuatro jugadores simultáneos *off* y *online* en un adictivo juego del que es prácticamente imposible cansarse, con todo el carisma de las tortugas y el Clan del Pie.

085 GLOBAL



STREET FIGHTER II HYPER FIGHTING

XBOX 360

Auténtico superventas de **XBLA**, esta versión especial de *Street Fighter II* es un bombazo en su modo *on-line*.

PAPERBOY

XBOX 360

Conversión *pixel-perfect* del clásico de **Atari**, con una detección de colisiones un tanto caprichosa en ocasiones, pero toda la diversión.



ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

XBOX 360

La friolera de 22 luchadores en esta perfecta conversión con juego *on-line* incluido.



ROBOBLITZ

XBOX 360

Multitud de *puzzles* y buenos gráficos gracias al Unreal Engine 3 dan forma a un juego notable.



ROBOTRON 2084

XBOX 360

Uno de los progenitores de los *shooters* de stick doble recuperado impecablemente para **XBLA**.



SCRAMBLE

XBOX 360

Otro de los clásicos de **Konami**. En este caso sin más añadido que gráficos remozados opcionales y ranking.



SMASH TV

XBOX 360

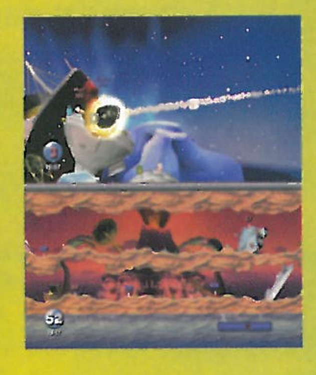
La telerrealidad hecha videojuego: asesina y consigue fama y fortuna en este clásico arcade ultraviolento.



SMALL ARMS

XBOX 360

Combates entre pequeños seres capaces de utilizar increíbles armas y los escenarios a su favor. Mejor *on-line*.



WORMS

XBOX 360

El esperadísimo ***Worms*** ha acabado por ser un juego al que le faltan opciones y resulta demasiado sencillo en comparación con otras entregas de la saga, aunque el Modo Multijugador es realmente divertido y vale por sí solo el precio del juego.



RATCHET & CLANK
EL TAMAÑO IMPORTA
NO HAY ENEMIGO PEQUEÑO
7+
www.pegi.info
Ratchet and Clank? : El tama?o importa? 2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
Developed by High Impact Games. Ratchet and Clank: Size Matters is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.
PRÓXIMO 16 DE MAYO
EXCLUSIVO PARA PSP
SOLÁN DE CABRAS
BISOLÁN
Descubre ahora en los productos
Solán de Cabras cómo conseguir
una PSP y Ratchet&Clank.
Sólo productos en promoción. Promoción válida desde 1 de Mayo hasta 30 de Junio de 2007.
playsolan
PSP
PlayStation Portable
yourpsp.com
SONY





ARACNOFILIA: SPIDER-MAN Y VIDEOJUEGOS

VEINTE AÑOS TREPANDO MUROS

_BEN REILLY

EL HÉROE MÁS SACRIFICADO DE LA HISTORIA PIDE A GRITOS UN REPASO POR UNA CARRERA JUEGUIL DE DOS DÉCADAS.

1962. Mientras los beatniks mutan en melenudos que se drogan y evitan la higiene personal, un joven gafotas, de familia protestante (la Culpa, siempre la Culpa) recibe la maldición de unos poderes arácnidos que le llevan a combatir el mal sin procurarse ningún bien. «¡Miradle! Él es Spiderman».

Y como en aquella época la Play aún estaba un poco verde, hubo que esperar hasta 1978 para que apareciera la primera adaptación juegui del personaje, un pinball de la línea Star Series 80. Hasta 1982 no aparece el primer videojuego como tal del Cabeza de Red. ***Spider-Man***, para **Atari 2600**, cuyo desarrollo incluía rescate de rehenes, desactivado de bombas y peleillas contra el Duende Verde. Más adelante, y tras una aventura de texto en 1984 para los ordenadores personales de la época (***Ques-***



tprobe 2, featuring Spider-Man), en 1987 llega el arcade de **Shinobi**, de Sega, con Spidey como jefe final encubierto. Ese mismo año aparece ***Doctor Doom's Revenge***, con Spider-Man y Capitán América en un pseudo juego de lucha para **PC-DOS**, **Amiga**, **Atari ST**, **Amstrad CPC**, **ZX Spectrum** y **Commodore 64**

Los noventa, esa década de cuestionables resultados en los cómics pese al éxito de figurines como Todd McFarlane, trae también una diáspora arácnida. Tras un lanzamiento de tanteo en **Master System** (1990), ***Spider-Man vs. The Kingpin*** pasa a **Megadrive** (1991). Este cartucho establece las bases de todo buen juego de Spidey: balanceos en red a toda velocidad, telaraña multiusos, villanos puñeteros y, como no, matones de medio pelo como enemigos mayoritarios. Y una novedad que lamentablemente no se repetiría (salvo de forma anecdótica), como es la posibilidad de hacer fotos a los oponentes y comprar cartuchos de red con su venta. ***Spider-Man Vs. The Kingpin*** (1993) contaría con una versión corregida y aumentada para **Mega CD**, con divertidas escenas de animación, nuevos niveles y música de Mr. Big. Y como Peter Parker es adicto al pluriempleo, también se estrena en la **NES** de



ULTIMATE SPIDER-MAN (XBOX)

SPIDER-MAN: THE ANIMATED SERIES (SUPERNES)

MARVEL VERSUS CAPCOM (PS2)

DOCTOR DOOM'S REVENGE

Nintendo con **Return Of The Sinister Six** en el año 1992.

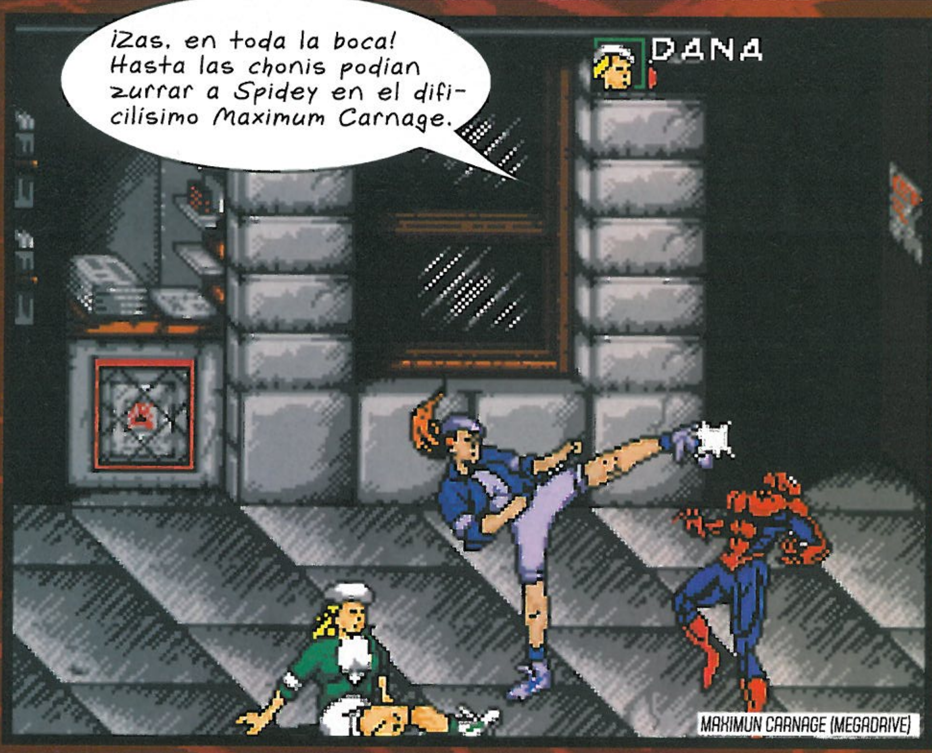
Adelanto de un par de años. Con la serie de animación rompiendo las parrillas televisivas de los convulsos noventa, una adaptación era de cajón. Pero ***Spider-Man: The Animated Series*** (1995, **Super Nintendo** y **Megadrive**). Spider-Man sólo podía balancearse una pulgada, y complementaba su arsenal con... ¡granadas! Suerte que Spidey levantaría cabeza con su siguiente aventura.

Puede que ***Maximum Carnage*** (1994) ocupe el segundo o tercer puesto como mejor juego de Spider-Man, pero es difícil encontrar mayor fidelidad. De lanzamiento casi simultáneo a la maxiserie que se publicó por la época con el mismo nombre, ***Maximum Carnage*** narra los esfuerzos de Spidey para detener a Carnage (conocido por estos lares como Matanza), un simbionte psicópata, en su frenesí criminal junto a villanos de la peor calaña. Le seguiría una anodina secuela, ***Separation Anxiety*** (1995), pero la ausencia de una historia interesante se saldó con un juego mediocre. El Hombre Araña despide la década con ***Web Of Fire*** (1996), para el malogrado sistema 32X.

Miniseries para miniconsolas

La sobreexplotación del arácnido le ha llevado a protagonizar docenas de series menores y *one-shots*, un fenómeno que se traslada a las consolas portátiles con una miriada de divertidos títulos. ***The Amazing Spider-Man*** para **Gameboy** (1991) fue el primer juego de consola sobre Parker. ***Spider-Man 2***, un beat'em-up de scroll lateral, trae como oponente al Duende. Cierra esta entretenida trilogía para **Game Boy** ***Invasion Of The Spider-Slayers*** (1993). Spidey también se pasearía por Game Gear, la lujosa portátil de **Sega**, con la adaptación de ***Spider-Man Vs. Kingpin*** (1991), ***Sinister Six*** (1993) y de nuevo con una conversión

EL CATÁLOGO DE JUEGOS DE SPIDER-MAN ES TAN EXTENSO COMO SU GALERÍA DE ENEMIGOS.



MAXIMUN CARNAGE (MEGADRIVE)



SPIDER-MAN VS. THE KINGPIN (MEGADRIVE)

de ***Arcade's Revenge*** (1994). Estos simpáticos juegos de acción lateral detienen su producción hasta 2000, en el que aparece ***Spider-Man*** para ***Game Boy Color***, seguido de ***Sinister Six*** en 2001. Con la llegada de **GBA** sigue el flujo (**Misterio's Revenge** en 2001 y **The Movie** en 2002), que sería trasvasado, de forma simultánea, a **Nintendo DS** con la adaptación de la segunda película y dos juegos basados en el universo Ultimate. ***Spider-Man 2*** ha sido fértil en adaptaciones, culminando con su versión para **PSP**.

Marvel Team-Up: Coleguitas

Spidey es el buque insignia de Marvel, y su carisma ha servido para dar un empujón a la carrera de héroes novatillos o meros desconocidos. En 1991 **Sega** lanza un fascinante arcade de **System 32** con Spider-Man, Gata Negra, Ojo de Halcón y Namor como improbables compañeros. Tras la desigual colaboración en el *beat'em-up* ***Spider-Man & The X-Men: Arcade's Revenge*** (1992), sería preciso esperar hasta las postrimerías de **Super Nintendo** con ***War Of The Gems*** (1995). Adaptación infiel de *El Guantelete del Infinito*, este juego permitía controlar al Capitán América, Lobezno, Iron Man, Hulk y Spiderman. La propia **Capcom** sería la creadora de la saga más notable de tortazos en grupo: ***Marvel Super Heroes*** (1995). Y a partir de ahí, la fiesta: un cruce con *Street Fighter* (1997) y dos entregas de ***Marvel Vs. Capcom*** (1998 y 2000), en las que hasta el bueno de Veneno se animaría a participar. El bueno de Parker también se ofreció a aparecer, como personaje oculto, en el arcade de lucha ***X-Men: Mutant Academy 2*** (2001) para **PSone**. Spidey cierra su capítulo de colaboraciones con una de cal y otra de arena: el anodino ***Rise Of The Imperfects*** (2005), machacabotones sólo para fans recalcitrantes, y el gargantuesco pero notable ***Marvel Ultimate Alliance*** (2006). Mientras, uno sólo puede soñar con las brutales posibilidades de un juego de *Civil War*...

Siglo XXI: El ataque de los clones

Y no, no me refiero a las desventuras en ➔

MONDO ARAGNA

Todos tenemos esqueletos en el armario, y con una carrera tan convulsa es fácil descubrir secretos y paranoias en Spidey.

- Un cerdo, un lagarto, Hulk, un jinete del Apocalipsis, una lesbiana, su hija de un futuro alternativo, un dios, un ninja, un zombi o docenas de clones son sólo algunas de las muchas encarnaciones del arácnido.

- Tras una obra teatral en Arabia Saudí y un musical en San Francisco, el trepamuros tuvo su propio show en España. Los testimonios sobre «Spider-Man: el espectáculo», recuerdan a esas leyendas urbanas sobre robo de órganos mientras duermes...

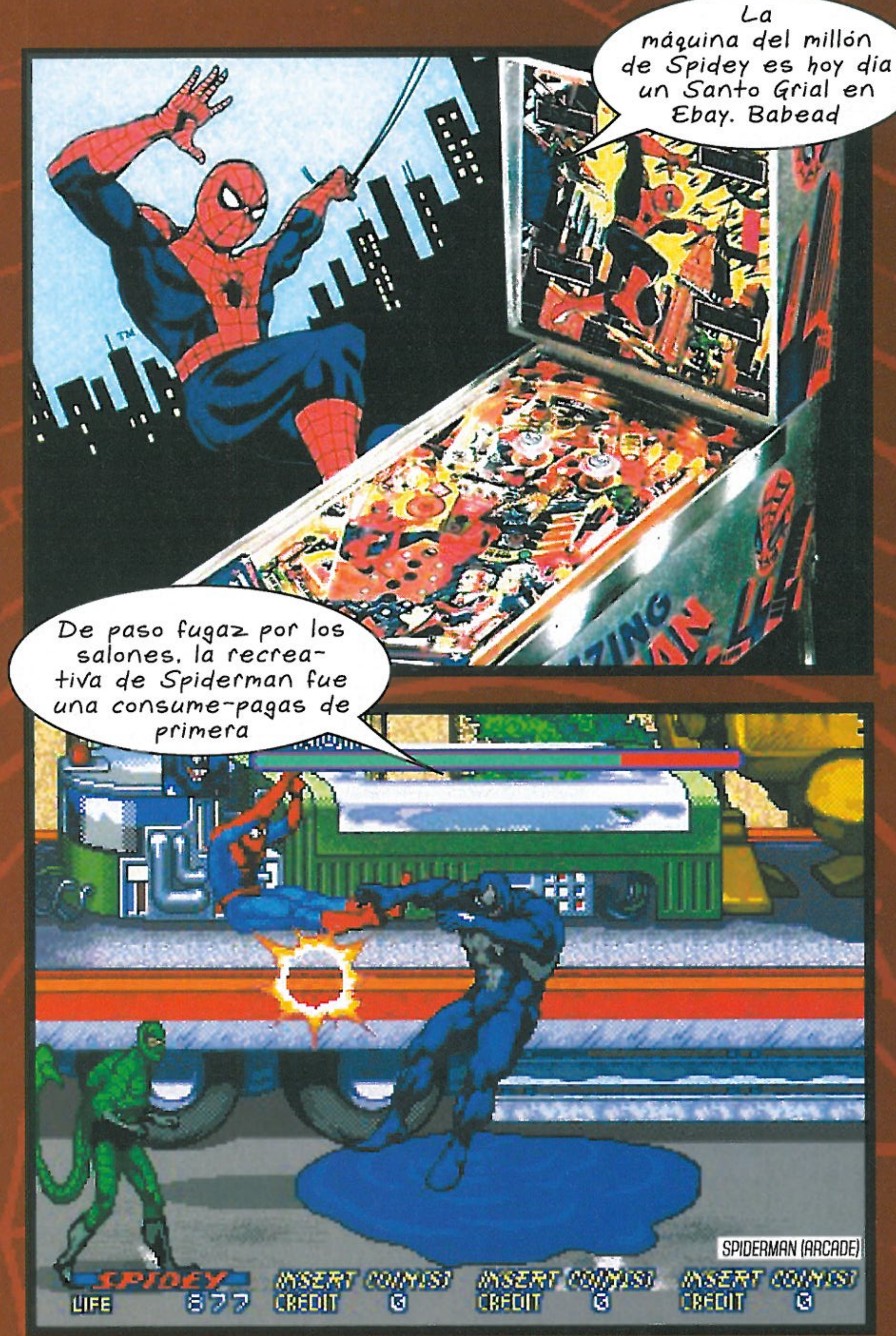
- Spider-Man, ese benefactor. Su fama ha sido utilizada hasta por el ex secretario de Defensa Donald Rumsfeld, con motivo del lanzamiento de un cómic dirigido a las tropas en Irak.

- El trepamuros tiene una vida de desenfreno en Japón. Desde la serie en imagen real de la Toei, «Spiderman Tokusatsu» (con Spidey convertido en motero abducido), hasta su reciente aparición en el anime de «Full Metal Alchemist»: ¡los nipones adoran a Parker-San!

- También es prolífica su carrera musical: discos infantiles, canciones homenaje de bandas tóxicas y hasta un álbum conceptual de 1976: «Rock Reflections».







papel del aquí firmante, que marcan el comienzo del siglo. En el mundo de los juegos, pasan años y Spidey no da señales de vida consolera, reflejo de la crisis de Marvel. Todos suspiraban por su gran salto a las 3D, hasta que en 2000, **Neversoft** lanza ***Spider-Man*** para **PSone**. La campanada: ***Spider-Man*** por fin se balancea con total libertad en un entorno abierto, pelea con la elasticidad propia de los cómics y usa su telaraña para hacer mil putaditas a los malosos.

Spider-Man creó una plantilla de desarrollo y movimientos de la que abusarían próximos juegos. Fue seguido por ***Spider-Msan 2: Enter Electro*** en 2001.

Spider-Man: The Movie (2002) enmascara el mismo desarrollo de los juegos de **PSone** (¡incluso reciclando animaciones!) con el argumento de la película, quedando como méritos sus escenarios exteriores y los combates aéreos. ***Spider-Man 2*** (2004) no se resiste a abandonar la plantilla psonesca, pero la adapta a un planteamiento robado a *GTA*, atractivo por la cantidad pero no así por la calidad: además de enfrentamientos coñazo contra Misterio, se añaden retos tales como repartir pizzas o coger globos. Entre las adaptaciones fílmicas tiene lugar ***Ultimate Spider-Man*** (2005), un divertido juego de estilo *cel shading* que adapta la serie homónima de cómics, basada en la actualización de los primeros años arácnidos. La frescura del cómic contagia al juego, gracias al dinamismo de su argumento y la accesibilidad del control, alternado entre Spiderman y Veneno. Se da así una circunstancia inédita en toda la trayectoria de estos juegos: ninguno de ellos se basa en la verdadera continuidad del trepamuros, sino que o bien optan por la jugosa licencia cinematográfica, o por la indefinición de los juegos de grupo, con la única excepción de los títulos basados en el universo Ultimate... que no deja de ser una realidad alternativa.

¿Y qué depara el futuro? Bien, junto a esa rumoreada *Spider-Man Trilogy*, sólo podemos esperar una nueva era dorada para Peter Parker- Y puestos a pedir, que nos permitan revivir en consola el enfrentamiento de Spidey contra Morlun, la saga Back in Black... ¡hasta la Saga del Clon valdría!

EL PASO A LAS 3D SUPONE EL INICIO DE LA LIBERTAD DE MOVIMIENTOS Y EL FIN DE LOS GUIÑOS A LA INOCENCIA DE LOS TEBEOS.



Envía SJFONDO seguido del nombre de la imagen que quieras al 5575. Ej.: SJFONDO BEBEPINGUINO

Suscríbete a los fondos de chicas más explosivas: Envía ALTA ZETACHICA al 7733. Compatible con móviles multimedia.

TOP



bebepinguino · soymala1 · koala

NUEVOS



ella · besucona · gatito21

Requiere 2 sms









abejita · florchina · tribal22 · negrito · besito · hadilla · mepones · taurino · hadagato · bebeconejo · vacaloca · diablillo · quiero · rubita · gitanos

TEMAS

Envía SJTEMA seguido del que quieras al 5575. Ej.: SJTEMA ANGELICAL



angelical







pija · alternativa · amor · torito · diablilla · angelita · duendecilla · duende · hentai · magico · hada · gato

Requiere 4 sms

Vip Móvil 5575

SER DIFERENTE ESTÁ EN TU MÓVIL

Coste del mensaje 1,2 € + IVA

CONFIGURA TU MÓVIL

Si tu móvil no está configurado para recibir productos multimedia envía SJCONFIGURAR al 5575.

Requiere 2 sms

Poema



¡Sorpréndele con un poema!

Envía SJPOEMA al 5575

Cada vez recibirás uno distinto

Sólo 1 sms

Éxitos con tu NOMBRE SAETA

La SAETA de siempre ahora con tu NOMBRE

Envía SJSAETA y NOMBRE al 5575

FLAMENQUITO

El mejor FLAMENQUITO con tu NOMBRE

Ay Cristinanana
Ay que cogeme er móvilvi
Pos me llamas tu ma luego

Envía SJFLAMENCO y NOMBRE al 5575

Requiere 3 sms.

MÚSICA ORIGINAL

La mejor música del momento



V.O 100% AUTÉNTICOS MÚSICA VERSIÓN ORIGINAL

TOP ¡Lo mejor!

Elige el tipo de sonido que quieres para tu móvil:

V.O VERSIÓN ORIGINAL (música y voz originales del cantante) · S SONIDO REAL (sonitono)

Vip Móvil que los sonidos no señalizados con VO son versiones propias de grandes éxitos. Requieren 2 sms, excepto sonitonos que requieren 3 sms.

Envía SJTONO, SJPOLITONO o SJSONITONO y el código al 5575. Ej.: SJTONO QUIEREME

	canción	códigos
1	Quiéreme	S quiereme
2	David Bisbal - Silencio	V.O silencio
3	Para Que Tú No Llores	S llores
4	Dover - Do Ya	V.O doya
5	El Arrebato - Duele	V.O duele
6	La Saeta	S saeta
7	Gladiator	S gladiator
8	Para Toda La Vida	S vida
9	Holly Dolly - Dolly Song	V.O dolly
10	Noche De Sexo	S desexo
11	Tu Recuerdo	S recuerdo
12	Salve Rociera	S salve
13	Te Lo Agradezco Pero No	S agradezco
14	Farándula	S farandula
15	RBD - Aún Hay Algo	V.O hayalgo
16	Con Un Porrito En La Mano	S porrito
17	Gasolina, Sangre Y Fuego	S yfuego
18	La Guardia - Un Día Redondo	V.O redondo
19	Por La Boca Vive El Pez	S elpez
20	Ni Una Sola Palabra	S palabra

Éxitos de Televisión

canción	códigos
Los Animales De Dos En Dos... Uah Uah!	S animales
Pasodoble Miranda (Móvil de Paco)	S miranda1
Te Entiendo (Los Hombres de...)	S teentiendo
House	S drhouse
Te Falta Veneno (Yo Soy Bea)	S tefalta
One way or another (Anuncio Cereales K)	S cereales
Mago de Oz (Anuncio Refresco)	S deoz
A Por Hoy (Anuncio Colchones)	S porhoy
Tarzan Boy (Spot Refresco Light)	S lamano
Mr. Vain (Anuncio Coche)	S mrvain

Superventas

canción	códigos
Paquito El Chocolatero	S paquito
Soy Gitano	S gitano
Aire Ke Respiro (Por eso te canto...)	S respiro
Si Estoy Loca	S estoyloca
Himno De España	S espana
No Te Vistas Que No Vas	S vistas
Breaking Free	S free
Indras - Lejos Del Altar	V.O altar
Libertá (Hip Hop)	S liberta
Es Como La Cocaína	S cocaina
Besos	S besos
En Mi Lado Del Sofá	S sofa
Querida Enemiga	S querida
Valió La Pena	S valio
Himno Centenario Del Betis	S betis
Tus Ojitos Negros	S ojitos
So Payaso	S payaso
Pégate	pegate
JMP - Tu Gatita	V.O gatita
Labios Compartidos	S labios
Love Generation	S bob
Venus Y Bacco	S venus
El Comienzo	comienzo

Novedades

canción	códigos
Superstar	superstar
Si Nos Quedara Poco Tiempo	quedara
No sé Cómo Decirte	como
Olé	jarabeole
Tango Del Pecado	delpecado
Nena	nena
No Fue Bueno, Pero Fue Lo Mejor	lomejor

La canción más romántica: Me muero

Envía SJTONO, SJPOLITONO o SJSONITONO MEMUERO al 5575

Cine y Televisión

canción	códigos
Rocky	S rocky
Kill Bill (Silbido)	S silbido
El Último Mohicano	S mohicano
Piratas Del Caribe	S caribe
La Muerte Tenía Un Precio	S lamuerte
El Bar Coyote	S coyote
Ghost	S ghost
El Bueno, El Feo Y El Malo	S bueno
El Padrino	S padrino
Rebelde	S rebelde
Blade	S vampiro
La Pantera Rosa	S pantera
El Puente Sobre El Río Kwait	S kwait
Titánic	S titanic
El Exorcista	S exorcista
Friends	S friends
A Mí Nadie Me Levanta La Voz (Aida)	S aida
Lola Flores - Ay Pena Penita Pena	V.O penita
Austin Powers	S austin
La Guerra De Las Galaxias	S galaxias
Braveheart	S braveheart
Kill Bill (Remix)	S killmix
Voy A Vivir	S avivir

V.O 100% Auténticos

canción	códigos
Shaila Dúrcal - Vuélvete La Luna	luna
Dover - Do Ya	doya
RBD - Ser o Parecer	parecer
September - Looking For Love	looking
Lucky Twice - Lucky	lucky
David Bisbal - Torre De Babel	babel
Melendi - Kisiera Yo Saber	kisiera
Batuka Power - Bendita	bendita
Dover - Let Me Out	letme
David Tavare - Summerlove	summer
RBD - Una Canción	1cancion
David Bisbal - Quién Me Iba A Decir	decir
El Arrebato - Ojú Lo Que La Quiero	oju
Merche - Bombón	bombon
La Brujha - Dicen Por La Calle	dicen
Manuel Carrasco - Y Ahora	yahora
Melendi - Calle La Pantomima	pantomima
Manuel Carrasco - Cariño Espérame	carino
R. Arjona y Chenoa - Pingüinos En La Cama	pinguinos
Soraya - Self Control	selfcontrol
September - Satellites	satellites

Top Dance

canción	códigos
Bob Sinclar Feat. Steve Edwards - World Hold On	hold
David Guetta vs. The Egg - Don't Let Me Go	go
Eric Prydz - Proper Education	proper
Jealousy - Lucy	lucy
Fuzzy Hair - Mad World	madworld
Bob Sinclar Feat. Cutee B. - Rock This Party	rock
Roger Sánchez - Lost	lost
Outwork Feat. Mr. Gee - Elektro	elektro

VÍDEOS HENTAI



Envía SJVIDEO HENTAI al 5575

Requiere 3 sms

Nuevo VIDEONOMBRES

Ahora tu nombre suena en los vídeos más divertidos

¿Quieres el vídeo del CATETO gritando tu nombre?

Envía SJCATETO y tu NOMBRE al 5575. Ej.: SJCATETO CRISTINA



Cristinaaaa ¡Estoy sudando como un cochinoo; sacameeee de aquiii!

Consultar móviles compatibles en movilisto.com

Requiere 3 sms.

BUPPUPIES

¡¡Adopta uno!!

Envía SJJUEGO BUPPIS al 5575. Y recibirás tu nueva mascota.

Cuídales, dales de comer...

JUEGOS

Envía SJJUEGO seguido del que quieras al 5575. Ej.: SJJUEGO BUPPIS

Suscríbete a los juegos más adictivos: Envía ALTA ZETAJUEGO al 7733. Compatible con móviles multimedia.

ligoteo · cupido · burbujas · bandicoot · sonic · bombazos · brain · 3dahorcado · garfield · millonario · pinball · rayman

Todos requieren 4 sms excepto comecocos, burbujas, zuma y 3dahorcado que requieren 3 sms.

VIDEOCLIPS

Envía SJVIDEO seguido del código al 5575. Ej.: SJVIDEO SEPTEMBER

Videoclip	Código
SEPTEMBER - LOOKING FOR LOVE	SEPTEMBER
Holly Dolly - Dolly Song	dolly
Soraya - Self Control	soraya
Lucky Twice - Lucky	lucky
David Bisbal - Silencio	bisbal1
Merche - Dos Extraños	merche1
Batuka Power - Instinto Animal	batuka

Requiere 3 sms

VALE MUSIC

¡LIMPIA TU PANTALLA!

Si quieres hacer desaparecer el logo de tu operador, envía SJBORRAR al 5575 y la pantalla de tu móvil quedará limpia.

Solo 1 sms · Sólo modelos Nokia.

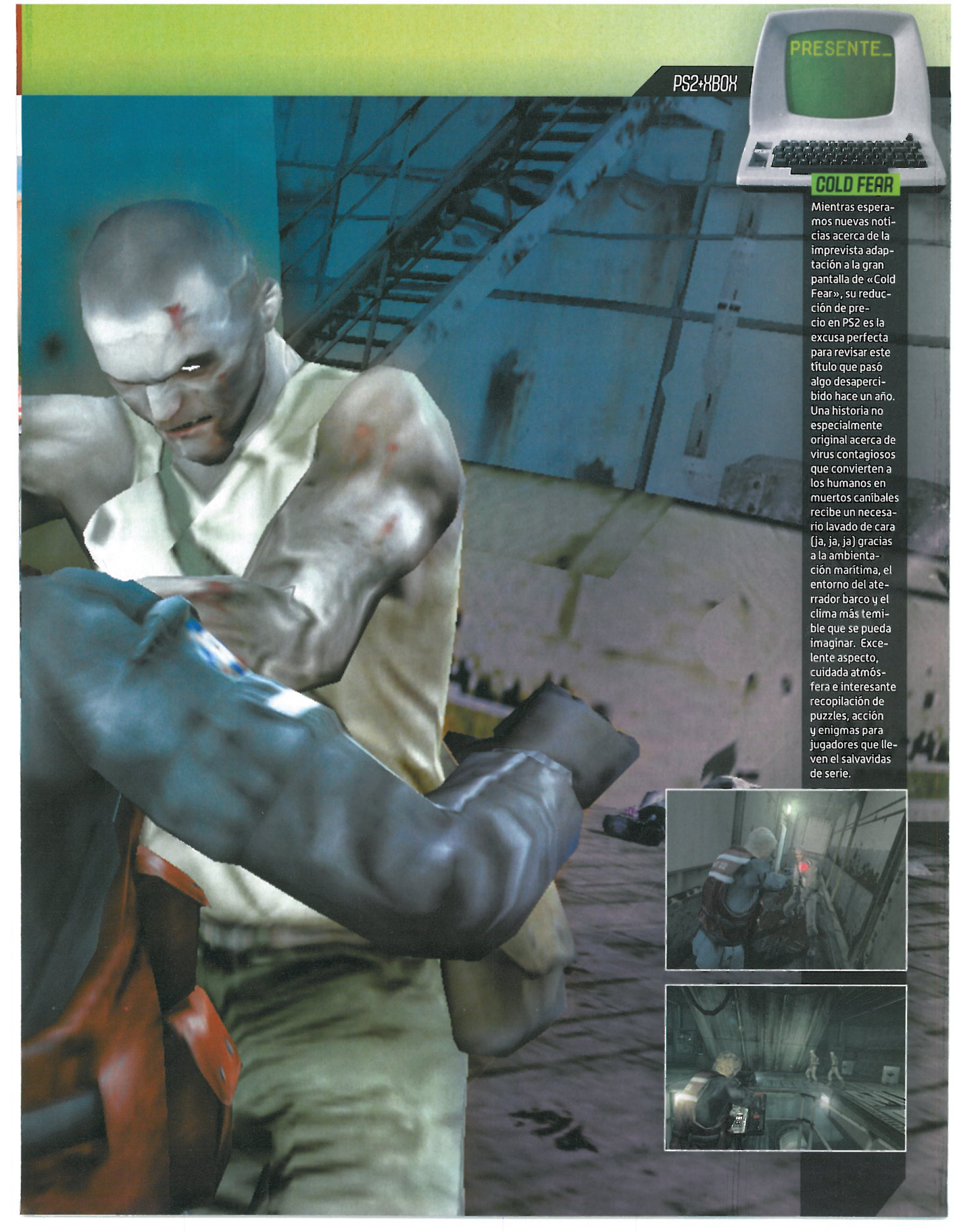
ANTES · DESPUÉS







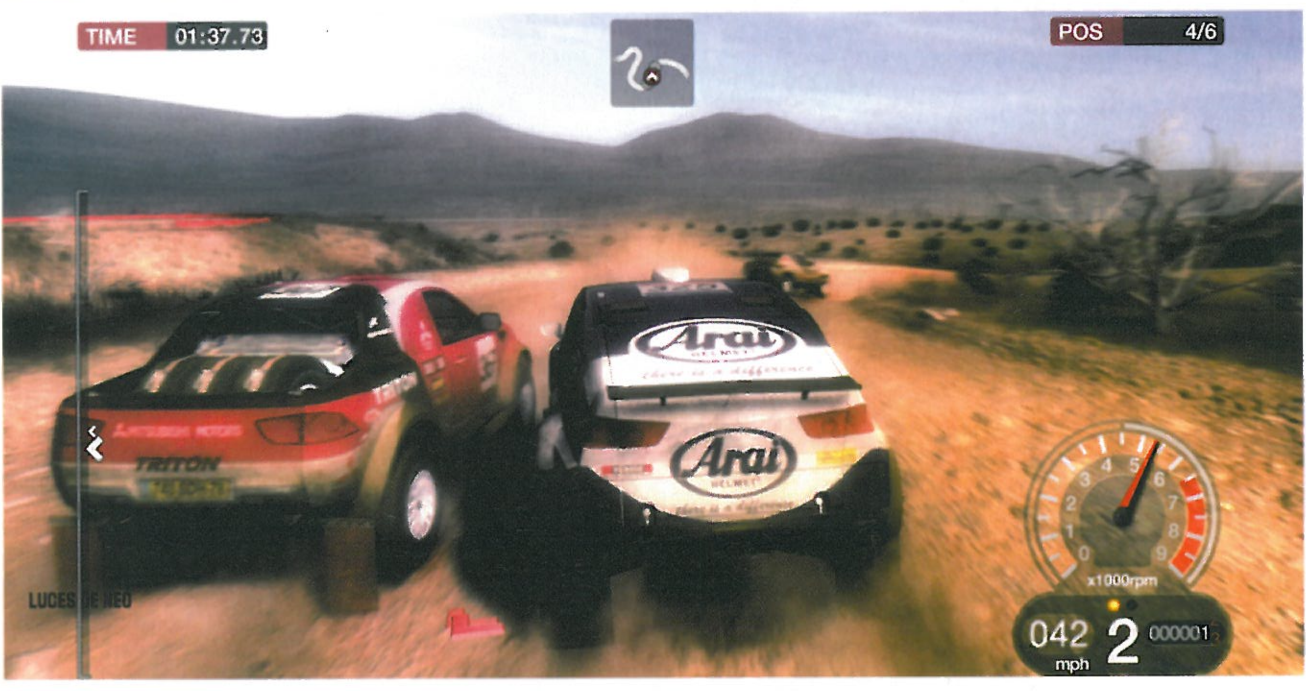

xtreme



COLD FEAR

Mientras esperamos nuevas noticias acerca de la imprevista adaptación a la gran pantalla de «Cold Fear», su reducción de precio en PS2 es la excusa perfecta para revisar este título que pasó algo desapercibido hace un año. Una historia no especialmente original acerca de virus contagiosos que convierten a los humanos en muertos caníbales recibe un necesario lavado de cara (ja, ja, ja) gracias a la ambientación marítima, el entorno del aterrador barco y el clima más temible que se pueda imaginar. Excelente aspecto, cuidada atmósfera e interesante recopilación de puzzles, acción y enigmas para jugadores que lleven el salvavidas de serie.















_CHIARAFAN

COLIN MCRAE
DIRT

LAS EXCURSIONES POR EL CAMPO NUNCA SERÁN LO MISMO TRAS EL PASO DE ESTOS LOCOS CACHARROS OFF-ROAD.

Lo reconozco, siempre he sido un fan de la saga *Colin McRae*. A pesar de que a muchos jugadores pueda parecerles que su jugabilidad, como buen simulador que es, resulta demasiado complicada y su dificultad muy exigente, siempre he sentido una extraña satisfacción a la hora de ir compitiendo contra el reloj en los tramos que propone el juego. Y es que esta serie de **Codemasters** se basa en esto, en ir rebajando centésimas en el crono descubriendo la mejor forma de negociar cada curva.

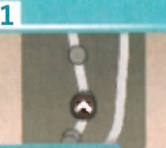
Sin embargo, hace más de dos años que la saga no daba señales de vida, y ahora está claro el porqué. Los programadores, los mismos que han realizado la saga *TOCA*, han estado ocupados desarrollando un impresionante motor gráfico y físico, algo que puede apreciarse al jugar las primeras partidas con este nuevo *Colin*. Los vehículos, su movimiento y deformación tras los choques, los entornos y los efectos de luz llegan a unos niveles de realismo dignos de la nueva generación. La versión que tenemos entre manos es aún bastante preliminar, y de hecho la fluidez del motor deja bastante que desear, pero ya puede decirse que nos encontramos ante uno de los juegos de conducción más bellos que hemos visto nunca.

Pero la evolución no se queda en el apartado técnico. En el pasado, la saga de **Codemasters** se había centrado casi exclusivamente en las competiciones puramente de rallies (a pesar de no contar con la licencia oficial del Campeonato del Mundo). O lo que es lo mismo, tramos cortos donde el jugador competía sólo contra el crono y luego se comparaban los tiempos con los de la computadora para decidir quién era el vencedor. Pero ahora se ha incluido una gran variedad de disciplinas, nada menos que doce, cada una con sus vehículos propios. Desde coches de rally de todas las épocas a buggies o camiones, pasando por prototipos de lo más futurista. Esta variedad llega también a los trazados, 45 en total, algunos de ellos recreaciones fieles de entornos reales. Carreras por el desierto, competiciones en circuitos cerrados o subidas a montañas son algunas de las experiencias que propone. La modalidad estrella seguirá siendo el Modo Carrera, con 66 eventos que se distribuyen de forma piramidal para que vayas eligiendo el que más te conviene en cada momento. Por lo demás, el control sigue estando tan bien ajustado como siempre. El único punto negativo que hemos visto ha sido la ausencia de competiciones *on-line* reales, limitándose este apartado a una serie de rankings globales.

SEÑALES



1



MAPA
Muestra la posición de tu vehículo en relación con los rivales sobre el trazado de la carrera.

2

VELOCÍMETRO
Pues eso, el cuentarrevoluciones, para los que gusten del cambio manual, y la velocidad.

3



TIEMPO
La lucha contra el crono siempre ha sido el elemento más importante en la saga.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **JUNIO 2007**

XBOX 360 • PS3

_GÉNERO **CONDUCCIÓN RALLY-REALÍSTICA**
_PAÍS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **CODEMASTERS**
_DESARROLLADOR **CODEMASTERS**
_JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **5** _ONLINE **SÍ**
_WEB **ES.CODEMASTERS.COM/DIRT**



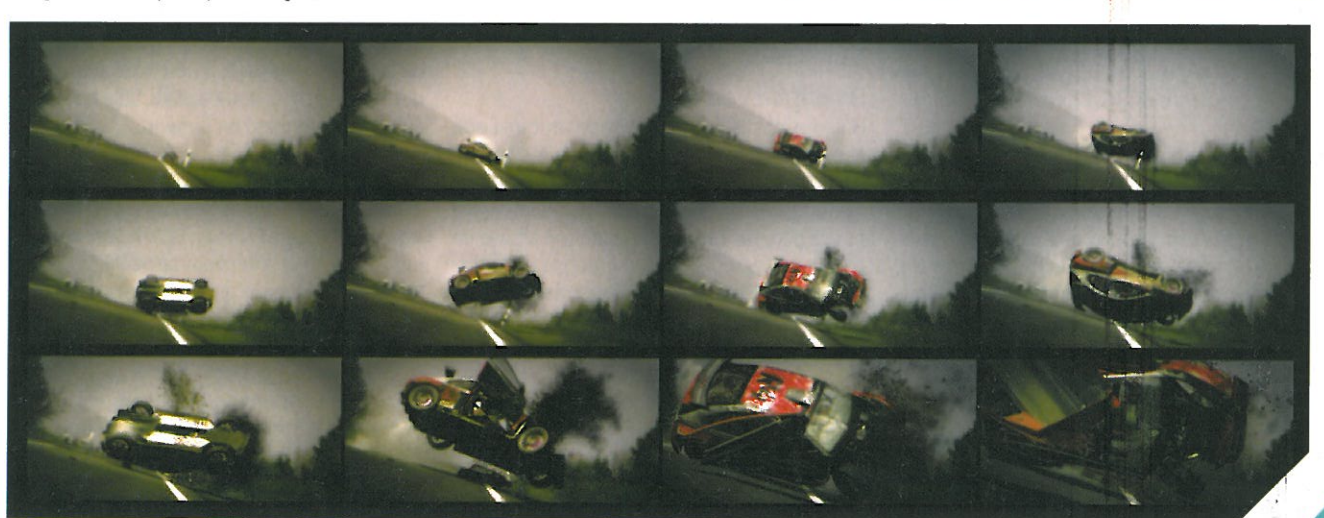
DESDE EL INTERIOR EL JUEGO CUENTA CON HASTA CUATRO VISTAS INTERNAS. DESDE DOS DE ELLAS SE APRECIA EL HABITÁCULO DEL PILOTO_



AQUÍ UNOS AMIGOS Al fin en esta saga podrás competir directamente en pantalla contra otros vehículos en alguna de las disciplinas que se recogen_

EL ORIGEN

Sobre estas líneas puedes ver una pantalla que se corresponde con el aspecto original que tenía la primera entrega de la saga Colin McRae cuando fue lanzada al mercado por Codemasters allá por 1998 para PSone. Desde el comienzo se convirtió en la serie de referencia dentro del género y en una de las licencias más exitosas de la compañía.



ESCENAS DE UN ACCIDENTE El motor físico que gestiona las colisiones de los vehículos en el juego es sin duda uno de los aspectos que más impresiona en este título. Los coches vuelcan, las piezas salen volando, el humo se mueve con el viento... un espectáculo de destrucción muy realista_

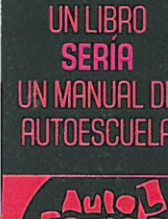
EN CINCO LÍNEAS

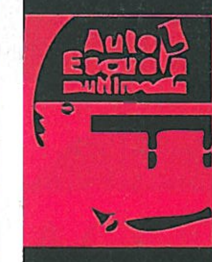
Primera entrega de la saga de simuladores de conducción que aparece en las consolas next-gen.

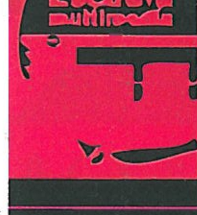
QUÉ CUENTA

Pues como no sea la mejor manera de llenar tu coche de barro hasta el parabrisas, la verdad es que el juego no tiene mucha historia. Conducir, conducir y conducir.

SI FUERA UN LIBRO **SERÍA** UN MANUAL DE AUTOESCUELA





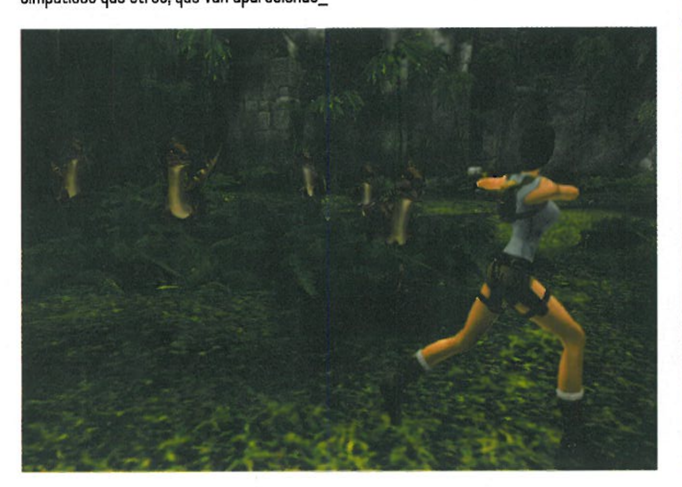


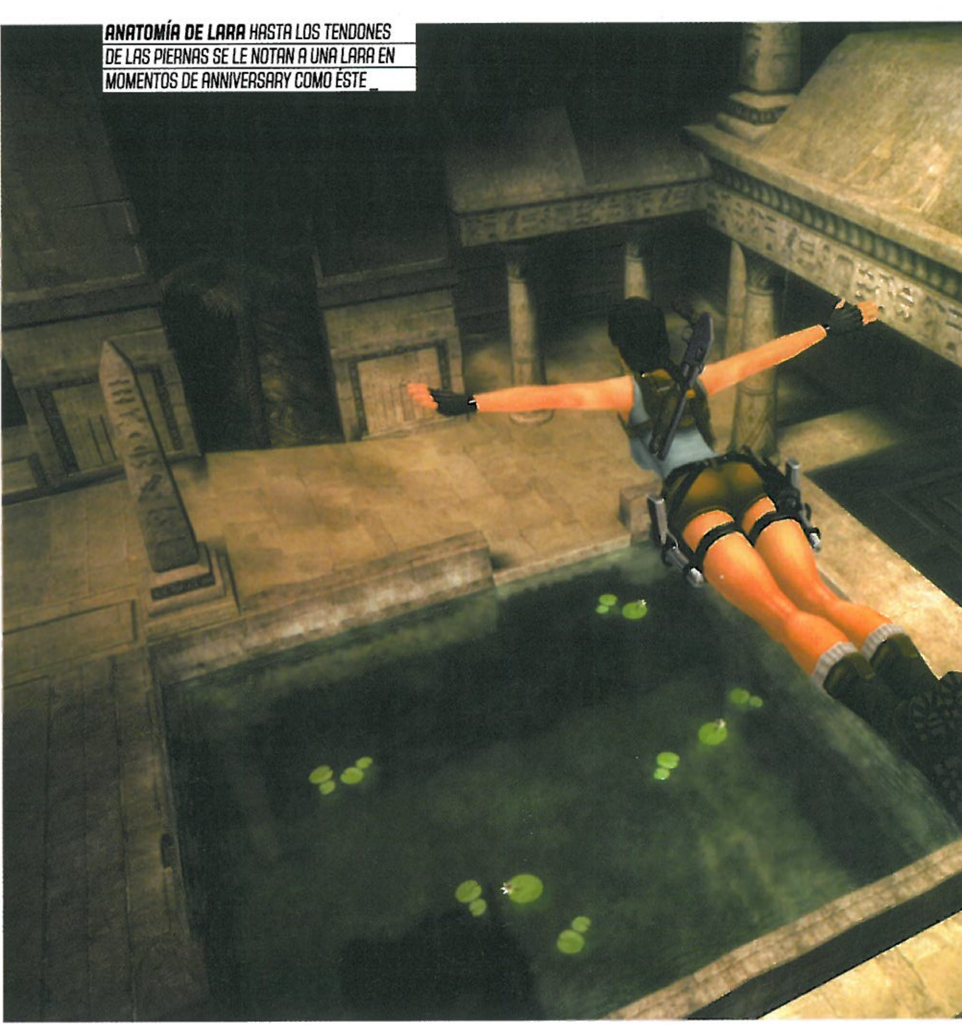
LOS CREADORES

CODEMASTERS
Compañía inglesa fundada hace más de veinte años, y responsable de clásicos de la talla de sensible Soccer o Micromachines. Últimamente se ha centrado en simuladores de conducción y deportivos. El equipo de desarrollo de este juego es el mismo de la saga Toca Race Driver. Próximamente publicarán Jericho.



¡ESTAN VIVOS! Todo en Tomb Raider Anniversary da una sensación de tremenda vitalidad. Desde la luz asomando por múltiples huecos en las ruinas, a los animalejos, unos más simpáticos que otros, que van apareciendo_





ANATOMÍA DE LARA HASTA LOS TENDONES DE LAS PIERNAS SE LE NOTAN A UNA LARA EN MOMENTOS DE ANNIVERSARY COMO ÉSTE_

_STAN BY

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

DESPUÉS DE DEVOLVERNOS A UNA LARA ESPLENDOROSA, CONTUNDENTE E HIPERACTIVA, CRYSTAL DYNAMICS SE ATREVE CON LA ENTREGA QUE LO COMENZÓ TODO.

No hace mucho repasamos en **Xtreme** la saga de *Tomb Raider* al completo. Y ahí lo apuntamos prácticamente todo: el homenaje y reciclaje de Indiana Jones, en concreto, y del héroe aventurero y explorador en sentido clásico, en general; el paso adelante salvaje en cuanto a escenografía e interacción con un mundo virtual cada vez más complejo; el puzzle de acción, la acción de ingenio... Cualquiera que espere novedades esenciales en ***Tomb Raider Anniversary*** que, a fin de cuentas, no es más -ni menos- que un *remake* de la primera entrega, anda un poco desencaminado. No obstante, este homenaje que **Eidos** y **Crystal Dynamics** han orquestado para celebrar el décimo aniversario de la serie tiene todas las papeletas para sorprender y enamorar a los aficionados al género.

De dónde venimos

Hay dos cosas del *Tomb Raider* original que chocan enormemente al jugarlo de nuevo desde esta perspectiva nuestra de jugadores talluditos alucinados con las capacidades de la nueva generación: uno, el grafismo a base de bloques y texturas 2D, tan efectivo y revolucionario en 1996 pero tan tosco a día de hoy, a pesar de su belleza intrínseca por lo que significó, y también, simplemente, por lo que fue; y dos, el control, con la cruceta, que hoy en día puede llegar a resultar incluso desesperante. El meritazo de Crystal Dynamics -a quienes Eidos se dirigió, tras los últimos traspiés de Core Design, para que realizaran *Tomb Raider Legend*-, consiste principalmente en haber devuelto al jugador a un personaje ágil, de control fluido y, de nuevo, divertido y rotundo, después de unas entregas torpes en demasiados sentidos. Cuando se tomó la decisión de celebrar el décimo anirversario con un *remake* de la primera entrega, quiero imaginar que la dirección a tomar estaba clara. Sólo había que aplicar lo aprendido en *Legend*.

Dónde vamos

Tomb Raider Anniversary va a ser la última aventura de Lara Croft en la *old-gen*. Y desde luego la serie va a despedirse de **PS2** por todo lo alto. Después de probar la beta, llegamos a la conclusión de que **Crystal Dynamics** ha elegido el camino correcto no sólo al usar el mismo motor que *Tomb Raider Legend*, sino al implementar una serie de *gadgets* que en la primera entrega eran solamente imaginables. Para empezar, el gancho magnético está

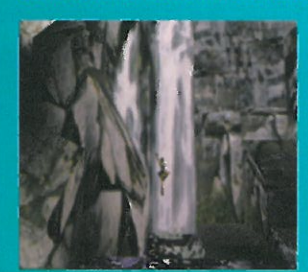
EL JUEGO ORIGINAL MÁS LAS CHUCHERÍAS DE LEGEND. ¡ALBRICIAS!

_GÉNERO **ARQUEOLOGÍA Y ACROBACIAS**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **EIDOS INTERACTIVE**
_DESARROLLADOR **CRYSTAL DYNAMICS**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.TOMBRAIDER.COM/ANNIVERSARY/**



CIRUGÍA PLÁSTICA DE IMPRESIÓN

Más de diez años han pasado desde que Eidos publicara Tomb Raider y revisándolo hoy uno se lleva sorpresas. Las estructuras a base de bloques y cubos no resultaban tan evidentes entonces, y lo mismo ocurre con las texturas 2D que, en ocasiones, ocultaban a la vista artefactos necesarios. La revisión gráfica que supone Anniversary da mucho que pensar acerca de los mecanismos de la mente para interpretar realismo a partir de líneas y rayas, y de cómo, bellezas y maravillas estéticas a un lado, la consecución de lo fidedigno está no tanto en las capacidades tecnológicas, los números de polígonos, el hiperdetallismo y la fotocopia, y sí en el artificio y la síntesis, y la ilusión que provocan. Tomb Raider ansiaba un realismo inalcanzable, pero, demonios, sabía fingirlo.







PARAÍSO PERDIDO El resultado conseguido con el motor mejorado de Legend llega a ser abrumador_

BAT-GANCHO El gancho magnético sirve en esta ocasión, además de para balancearse y recorrer paredes, para estirar de algunos elementos escenográficos: puentes, columnas semiderruidas..._

presente, para balancearse o corretear por las paredes de manera muy fílmica. Lara no sólo se mueve con la soltura que en estos tiempos que corren es exigible de pleno derecho, sino que la interacción con un escenario ya conocido es mucho más profunda. Éste ha crecido a una escala enorme, recordando constantemente al de la primera entrega, pero completándose con recovecos antes inexistentes (o inalcanzables) a los que Lara ahora puede acceder con movimientos nuevos (es decir, de entregas posteriores, como balancearse sobre barras fijas) o afinados (desde aferrarse a cornisas y salientes a los saltos, que varían en longitud de una forma muy sutil). Las cuevas de Perú impresionan, pero ***Anniversary*** comienza a despegar realmente con el increíbe y vertiginoso St. Francis Folly. Definitivamente, profundidad es la palabra a usar.

El renovado escenario, fruto de las mejoras realizadas sobre el motor de *Legend*, provoca una satisfactoria sensación de descubrimiento, de reconocimiento y maravilla al mismo tiempo. Desde luego, lo mejor que puede pasarle a un *remake*.

Ah, sí, el Tiranosaurio también aparece, claro. Y con él toma cuerpo otra de las novedades. Se ha añadido un remedo de *bullet time*, aunque diferente del de *Legend*: aquí puede usarse cuando un enemigo carga rabioso contra Lara, quien al esquivar en el momento adecuado dispone de un tiro certero. Esta habilidad es imprescindible para acabar con algunos contrincantes (Rex a la cabeza). También, como en *Legend*, aparecen las secuencias interactivas que, cada vez más abiertamente, están convirtiéndose en un estándar de los juegos de acción y aventuras: cinemáticas en momentos claves que requieren pulsar correctamente una serie de botones. Ahora sólo me queda una pregunta para los gerifaltes de **Xtreme**: ¿mi copia final? ¿Por favor?



EN CINCO LÍNEAS

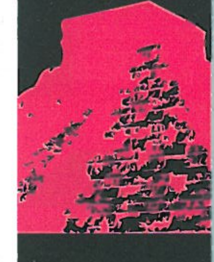
A estas alturas, sólo hacen falta dos palabras: Tomb Raider. Queda claro, ¿no?

QUÉ CUENTA

Lo mismo que la primera entrega allá por 1996: Lara es contratada para conseguir las piezas del Scion de la Atlántida. Ruinas, matones, dinosaurios, puzzles, reliquias...



SI FUERA UN YACIMIENTO SERÍA MACHU PICCHU



LOS CREADORES

CRYSTAL DYNAMICS
Estudio americano adquirido por Eidos Interactive en 1998. Es conocido principalmente por Tomb Raider Legend, agüita de mayo para los fans de Lara, y tienen en su haber series como Pandemonium o Legacy Of Kain.





NI UNA, NI DOS, NI MIL Los insectos, desplegados desde naves nodriza, acuden en masas incontables. Más densas con cada nivel de dificultad_





AL RICO ENJAMBRE A falta de abejas, Sandlot ha decidido incluir una serie de aeronaves que se comportan como auténticos mosquitos puñeteros_

_STAN BY

FUERZA DE DEFENSA TERRESTRE 2017

¿LO MEJOR DE LA VIDA? APLASTAR HUMANOS Y USARLOS PARA ALIMENTAR A NUESTRAS LARVAS... EHM, PERDÓN, NO, ESO ES DESDE EL OTRO LADO.

Lo que quería decir es «*aniquilar insectos gigantes con armas gordas y lanzagranadas devastadores*». Y si no es lo mejor de la vida, desde luego es una de las cosas más divertidas que pueden hacerse. Exceptuando lo de las larvas. No encuentro otra manera de explicarme, pues, por qué un juego que chirría en muchas de sus bisagras me tiene gritando como loco «*muere, bicho, muere*».

Serie B descerebrada

Un término, Serie B, que de referirse exclusivamente a un aspecto de pura estrategia comercial de los grandes estudios cinematográficos (películas baratas con las que rellenar dobles sesiones y cumplir contratos), en círculos poco necesitados de Alta Cultura ha pasado a referirse a un tipo de producción que pese a su bajo presupuesto, y en ocasiones precisamente por ello, despliegan un encanto particular, una ingenuidad estética que oscila alegremente entre el espanto y el acierto, y una serie de recursos que, en las mejores ocasiones, culminan en un buen puñado de logros. A destacar: saber ir al grano.

Por razones que apuntaremos inmediatamente (aunque confirmaremos cuando tengamos en nuestras manos la versión final), no se me ocurre descripción más acertada para este juego que este acercamiento a la Serie B. Por Internet hemos leído, acerca de ***FDT*** y sus desarrolladores, los japonenes **Sandlot**: «*¡Que alguien les dé más presupuesto!*». Y sí, demonios, que alguien lo haga, aunque sea un arma de doble filo. Porque a nivel ténico, la beta que hemos probado puede llegar a rozar lo desastroso: *framerate* que se desploma en momentos de abundante presencia alienígena, decorados planos, diseño de personajes a vuelapluma con anatomías particulares (los personajes parecen a punto de perder la cadera con cada giro para apuntar), modos de juego justitos, logros pobres para aquellos preocupados por su *gamertag*... Sin embargo, lo que en otro caso podría significar un desplome apocalíptico, con **Sandlot** se acerca a aquella ingenuidad de que hablaba antes, consecuencia de ir a lo que realmente importa.

Acción old-school

Fuerza de Defensa Terrestre 2017 trata sobre la enésima invasión alienígena y la lucha infatigable contra las fuerzas extraterrestres. La FDT es la última línea de defensa, y el jugador toma el papel de uno de los soldados de infantería encar-

SEÑALES



1



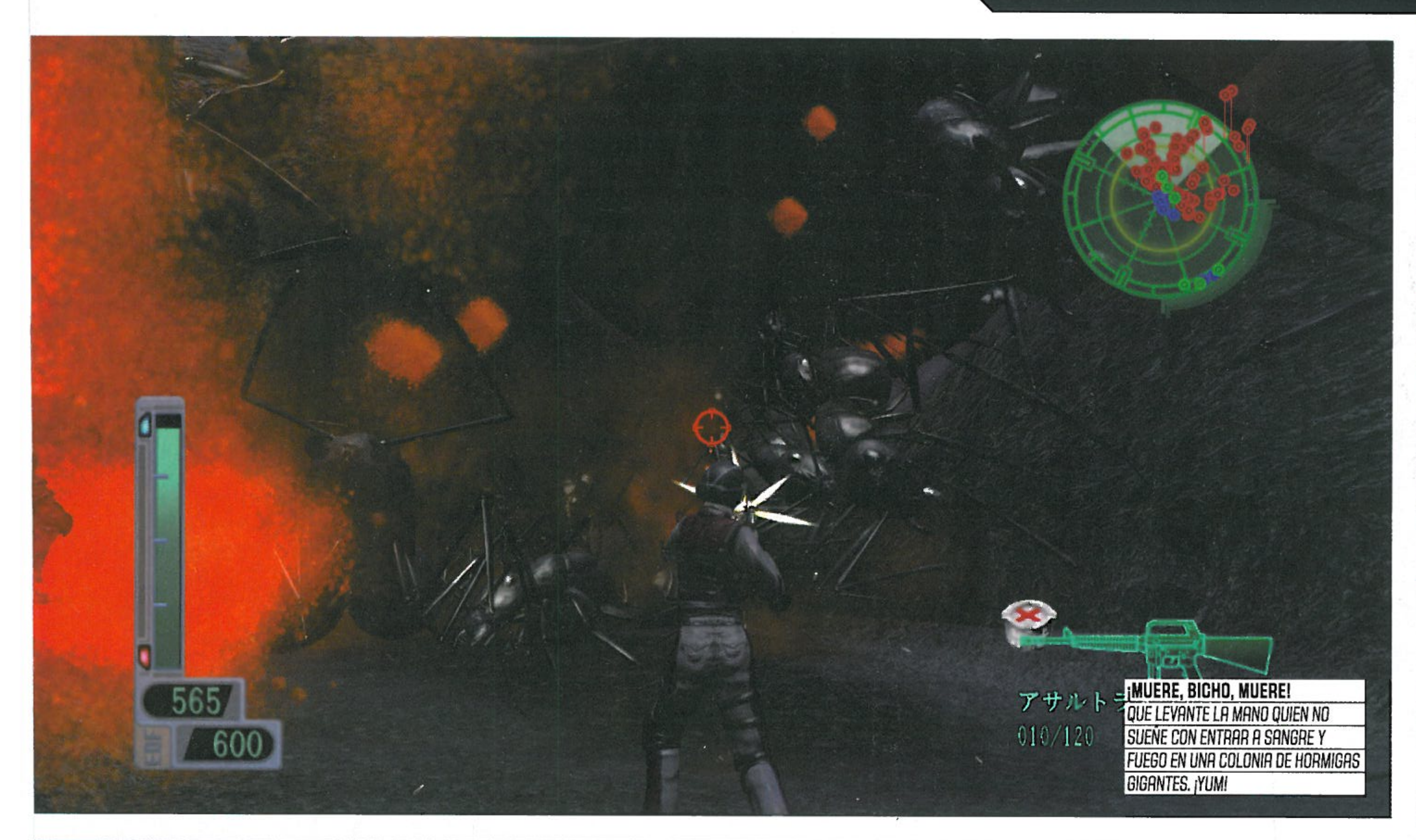
MAPA
Un incunable. Indica la posición enemiga, la de los civiles, los aliados y los power-ups.

2



SALUD
Indica la salud máxima, aumentable recogiendo iconos de escudo, y la restante.

_GÉNERO **ACCION INSECTICIDA DE CORREQUETEPILLO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **D3PUBLISHER**
_DESARROLLADOR **SANDLOT**
_JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.EARTHDEFENSEFORCE.NET**



¡MUERE, BICHO, MUERE! QUE LEVANTE LA MANO QUIEN NO SUEÑE CON ENTRAR A SANGRE Y FUEGO EN UNA COLONIA DE HORMIGAS GIGANTES. ¡YUM!





TERMITAS Igual esto explica por qué Torrespaña está a la venta_

gados de defender nuestro planeta. Hasta ahí el argumento, no le deis más vueltas. La dinámica tampoco es mucho más complicada: antes de cada misión, el jugador elige qué armas utilizar (se llevan siempre dos encima, de munición ilimitada, además) y se precipita de cabeza hacia una danza descerebrada compartida con tiros y hormigas gigantes. O tiros y robots gigantes. O tiros y arañas gigantes. Y sí, de vez en cuando también hay que derribar alguna nave alienígena o algún vehículo de tamaño obsceno venido también del espacio exterior. Pero nótese la constante: «*tiros*» y «*gigante*».

Fuerza de Defensa Terrestre 2017 consiste en eso: disparar a cosas grandes que, normalmente, atacan en cantidades enormes, algo que nos recuerda por fuerza a diseños de otra época. Sólo hay que preocuparse de elegir las armas más adecuadas (entre unas 150 disponibles), esquivar aquí y allá y sembrar la destrucción. También del mobiliario urbano, que se deja querer con tan sólo un bombazo.

En **Sandlot** se han apropiado de lo básico de una larga tradición de ciencia-ficción insecticida y apocalíptica (referentes como *Starship Troopers* o *Godzilla* saltan a la vista) y han presentado un *shooter* de acción para jugar con piloto automático, absolutamente frenético y, para qué engañarnos, cautivador. Si las fallas técnicas que tiene el juego se solucionan en la copia final, el juego tendrá mucha más aceptación, estamos seguros. En **Xtreme**, al menos, ya nos ha ganado: por aquí amamos la Serie B, la acción *brainless* y los monstruos gigantes, así que pocos esfuerzos va a tener que hacer.

EN CINCO LÍNEAS

Acción hiperbólica entre insectos gigantes, robots invasores y ciudades pisoteadas.

QUÉ CUENTA

La Fuerza de Defensa Terrestre es la última esperanza de la Tierra frente a una armada alienígena que ataca sin descanso con bichos del tamaño de un autobús.

SI FUERA UNA HERRAMIENTA SERÍA UN MATAMOSCAS

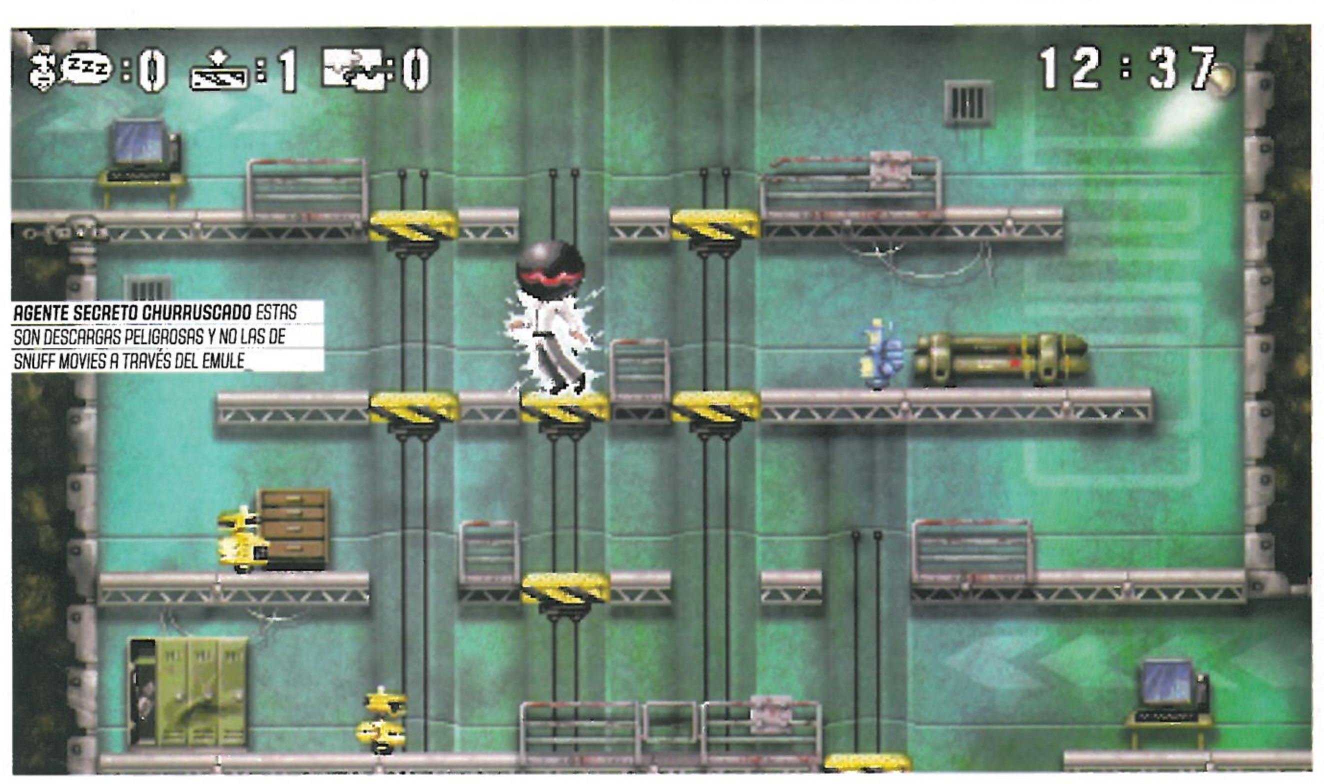
LOS CREADORES

SANDLOT Es un modesto estudio de desarrollo afincado en Japón, en activo desde 1999. Es poco conocido por estos lares, y tiene en su haber títulos como Robot Alchemic Drive o Monster Attack. Entre 2004 y 2005 participaron en la película Tetsujin-28, la adaptación más reciente del célebre manga Gigantor.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **MAYO 2007**

PSP • NINTENDO DS • WII

_GÉNERO **MISIÓN COMPLICADA**
_PAÍS **U.K.** _COMPAÑÍA **SYSTEM 3**
_DESARROLLADOR **SYSTEM 3**
_JUGADORES **1-4**
_MODOS DE JUEGO **3** _ONLINE **SOLO AD-HOC**
_WEB **WWW.PROEIN.COM**



AGENTE SECRETO CHURRUSCADO ESTAS SON DESCARGAS PELIGROSAS Y NO LAS DE SNUFF MOVIES A TRAVÉS DEL EMULE_

_JOHN TONES

IMPOSSIBLE MISSION

QUÉDATE UN RATITO. QUÉDATE... ¡PARA SIEMPRE!

El remake de ***Impossible Mission*** para **PSP** es, ya desde antes de la aparición del primer menú, un viaje en el tiempo que revolverá de la impresión más de un estómago. Si no lo consiguen la aparición de los logos de **Epyx** y **System 3**, que muchos creíamos desaparecidos en combate desde hacía años, lo logrará la opaca, robotizada voz digital de advertencia del Profesor Elvin Atombender: «*Another visitor. Stay awhile. Stay forever!!*». Está hecho un cachondo este supercerebro del mal.

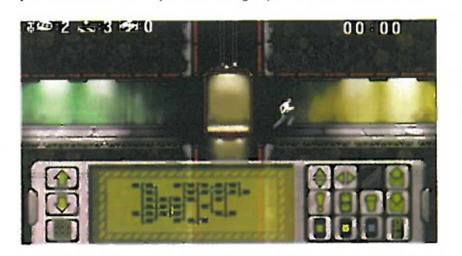
A partir de entonces, lo que espera al jugador es una réplica exacta de uno de los indiscutibles buques insignia de **Commodore 64**, una joya de 1984 que es jugable ahora en tres versiones: una completamente remozada gráficamente, pletórica de efectos 3D y sin pixelazos, otra fiel a la sobria estética del original (aunque levemente pulida para que sea algo menos arisca) y otra, lisérgica e insensata, que mezcla nuevos decorados con personajes y enemigos diseñados al estilo *old-school*. A diferencia de otros experimentos de esta ralea, el *remake* es digno, aunque está claro qué versión del juego preferirán los maniacos de los 8 bits.

UN REMAKE, CUANDO CUESTA 19,95, DUELE BASTANTE MENOS

Por lo demás, todo permanece igual: el protagonista debe introducirse en la fortaleza de Atombender, registrando cada ordenador y fichero en busca de contraseñas que le permitan solucionar la misión (nada imposible, aunque indudablemente, muy complicada), y también localizando pequeñas ayudas que le permitan inutilizar temporalmente los drones esféricos y los agresivos robots que el villano azuza contra él. Como en el original, cada partida es completamente nueva, lo que alarga la vida de este remake que parece haber sido programado con mayores dosis de buen gusto y disimulo del ansia de pasar por caja de las que tenemos que sufrir normalmente. La ocasión, desde luego, no es para menos.

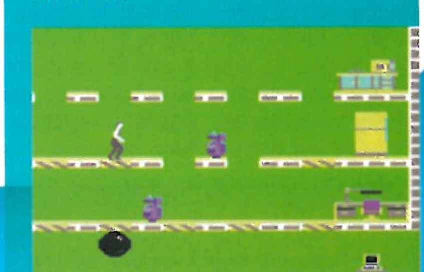


MULTIVERSION Sólo hemos probado la versión para PSP, pero reconocemos que nos intriga qué ofrecerá la de Wii_



UN CLÁSICO IMPOSIBLE

Dennis Caswell fue el autor en 1984 de este extraordinario juego que marcó estilo debido a la elevada precisión de su apartado técnico, su sobrio estilo gráfico y la inaudita aleatoriedad de cada partida. Con cada nuevo comienzo de la aventura, contraseñas, habitaciones y enemigos estaban situados en nuevas disposiciones. Como para volverse loco.



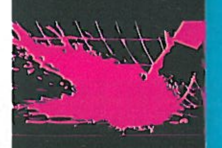
EN CINCO LÍNEAS

Un clasicazo de las aventuras de acción recibe un lavado de cara (opcional) para su remake portátil.

QUÉ CUENTA

Un acrobático (menudas volteretas, oiga) agente se introduce en la guarida de un megalómano loco (¿hay alguno cuerdo?) para desbaratar sus planes de dominación global.

SI FUERA UNA MISIÓN SERÍA IMPOSIBLE



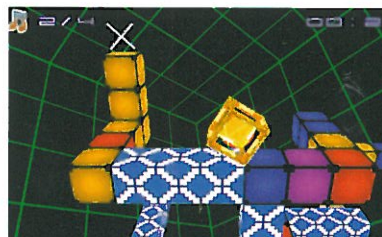
LOS CREADORES

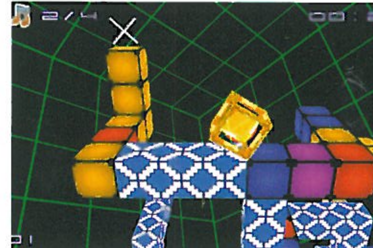
SYSTEM 3 Fundada nada menos que en 1984 en Londres, esta histórica compañía se especializó en juegos para C64 y Amiga. Suyos son títulos como International Karate + o The Last Ninja. Este último, junto con otros títulos como California Games son algunos de sus próximos remakes anunciados.

PSP

_GÉNERO PUZZLE DE PESADILLA CÚBICA
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA D3 PUBLISHER
_DESARROLLADOR METIA INTERACTIVE
_JUGADORES 1-2
_MODOS DE JUEGO 3 _ONLINE SOLO AD-HOC
_WEB WWW.VIRGINPLAY.ES

CREEDNOS Nuestra modesta calidad de reproducción de imágenes no hace justicia al ácido estilo gráfico revientaretinas de Cube_





_JOHN TONES

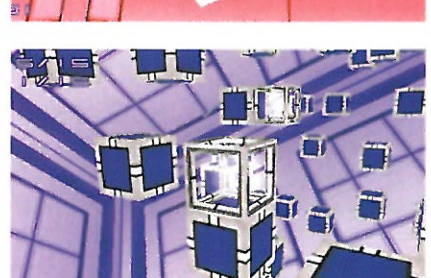
CUBE

NADA QUE VER CON EL FILM DE CJ-FI ALOPÉCICA, OIGA. BUENO, SÍ: NO TIENE NINGÚN SENTIDO.

Los japoneses **D3 Publisher** se alejan momentáneamente de sus chicas en bikini reventando zombis (leed en este mismo número nuestras impresiones sobre *Zombie Virus* y *Zombie Hunters*) para proponer un *puzzle* de **PSP** que, sin embargo, comparte con las esculturales cazadoras de muertos una importante característica: el espíritu del bajo presupuesto. Esto es: sencillez, estilo propio y tendencia a la abstracción a través de la concisión extrema.

Cube consiste, simplemente, en hacer rodar a un cubo por circuitos de bloques suspendidos en el aire. Corrientes de aire traicioneras, bombas, trampas y bloques que aparecen y desaparecen tendrán que ser esquivados y eliminados gracias a la capacidad de nuestro cubo de avanzar y desplazarse por cualquier cara de los bloques que componen cada uno de los niveles.

De estética escandalosa e intenciones sencillas, ***Cube*** es un *puzzle* que puede empezar a jugarse a los dos minutos de encender la consola. Sus intuitivos controles y lo directo de sus exigencias a lo largo de 135 niveles parecen dotar a esta extraña producción de **D3** de valores muy obvios. Si *Zombie Hunters* es un arcade de serie B, ***Cube*** es un puzzle de intenciones claras. Esto es, proponer un desafío cerebral puro y con los adornos justos: un editor de niveles rudimentario y más modos y generosidad multijugador de la que poseen títulos para **PSP** de mayor renombre. A pesar de algunos problemas con la cámara, y determinados momentos de dificultad desequilibrada (los niveles fáciles son un paseo, los medios muy difíciles, los difíciles una pesadilla), así es como se resumen las virtudes de las buenas series medias: no prometen nada, y por eso pueden darlo todo.



CUBOS, CUBOS El sueño húmedo de un fan de la geometría. Aunque no hay secuencias de sexo entre hexágonos_

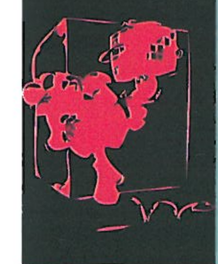
EN CINCO LÍNEAS

Ejemplo clásico de PPP: puzzle portátil puro. Mucho raciocinio y algo de habilidad.

QUÉ CUENTA

Argumento, sí, claro. Un cubo rebelde debe restaurar la democracia cubista en un ambiente de opresión hexagonal futurista. ¡Aaaah, picaste! No tiene argumento.

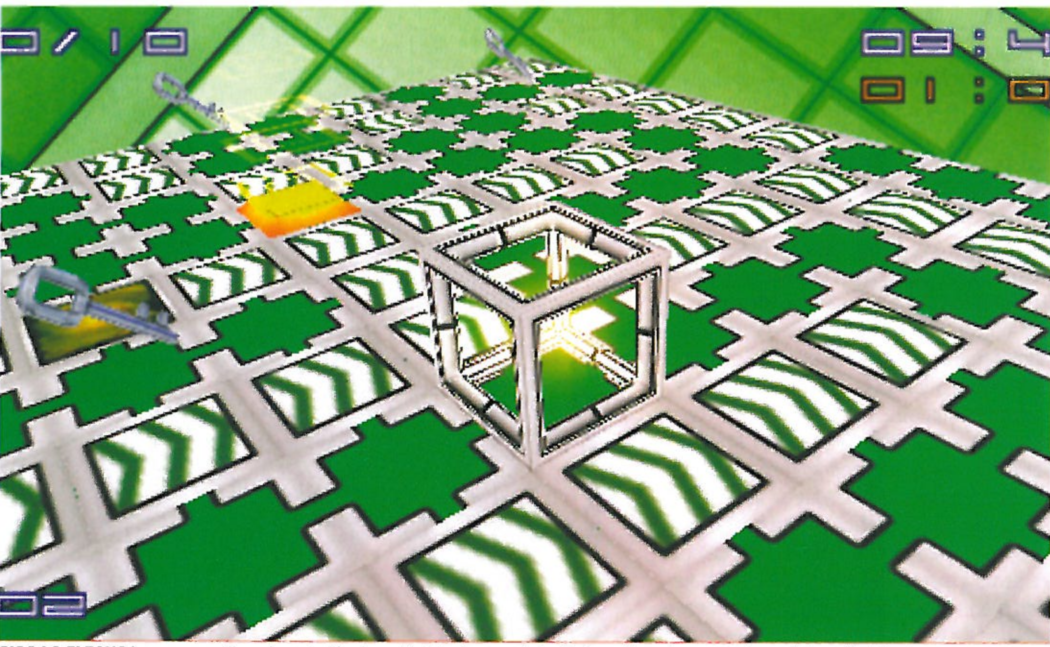
SI FUERA UN VILLANO SERÍA UN CABECICUBO



LOS CREADORES

D3 PUBLISHER
Hiperactiva empresa japonesa creada en 1997 y conocida por su serie de títulos de bajo presupuesto englobados bajo el honestísimo título de Simple Series. Entre ellos destaca la cada vez más emblemática serie de culto Oneechambara.

LA GEOMETRÍA ES UN ENIGMA. Y CON TIEMPO LÍMITE.



SIGA LA FLECHA La zona amarilla es la meta. El cubo está obligado a seguir las fechas. ¡Horas, horas, con las puñeteras flechitas!

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **MAYO 2007**

_GÉNERO **AVENTURA PARA PASARLO... ¡PIRATA!**
_PAÍS **U.K.** _COMPAÑÍA **DISNEY INTERACTIVE**
_DESARROLLADOR **EUROCOM ENTERTAINMENT**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.ES.ATARI.COM**

PS3 • XBOX 360



EL MÁS TEMIDO A LO LARGO DEL JUEGO DEBERÁS AUMENTAR TU REPUTACIÓN COMO PIRATA. PARA ELLO, LUCHA COMO UN BELLACO.



TAMBIÉN EN PS2 Y PSP

Nada tiene que ver con las versiones de nueva generación, ya que tanto la edición para la portátil de Sony como la de PS2 han utilizado las mismas herramientas que en El Cofre Del Hombre Muerto, por lo que la aventura se basa más en la acción; es decir, en el mata-mata y en la ejecución de combos. Así, si pulsas en el momento adecuado el botón indicado dejarás KO a todo el que te haga frente.



ENEMIGOS CRUSTÁCEOS DEL HOLANDÉS ERRANTE, FANTASMAS DE LA PERLA NEGRA... TODOS LOS MALOS ESTÁN EN EL JUEGO.



WILL TURNER Además de Jack Sparrow también podrás controlar a este otro personaje en determinados niveles. Ambos poseen diferentes aptitudes y habilidades.

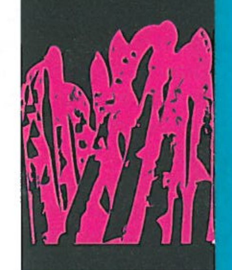
EN CINCO LÍNEAS

Una licencia bien hecha, se ha cuidado tanto gráficamente como su jugabilidad.

QUÉ CUENTA

El desenlace final de Piratas del Caribe. Sigue el hilo argumental de la película, por lo que te trasladará hasta Singapur para enfrentarte al pirata Sao Feng.

SI FUERA UNA HORTALIZA SERÍA UN ESPÁRRAGO



LOS CREADORES

EUROCOM ENTERTAINMENT
Especialistas en versionar películas; así, entre su buen hacer se hallan la Cámara Secreta de Harry Potter, Robots y Batman Begins. Experiencia tienen...

_SEXY CRAZY

PIRATAS DEL CARIBE
EN EL FIN DEL MUNDO

TAN ESPERADO FINAL NO PODÍA SER SÓLO EN LA GRAN PANTALLA, SPARROW Y COMPAÑÍA PREPARAN SU ABORDAJE EN NEXT-GEN

Llega el desenlace. Aquel pirata de extravagantes gestos e irreverente verborrea que nos enamoró (por lo menos a mí) hace cuatro años solucionará al fin sus problemas con la marina mercante, los corsarios de ultratumba y con sus compañeros de fatiga, Will y Elizabeth. Una pena que se acabe, pero al menos su despedida será a lo grande.

Tras el estreno en las salas de cine de *En El Fin del Mundo*, que por supuesto no hay que perdérsela, le sucederá el lanzamiento de sus respectivas conversiones al videojuego para que los fans de *Piratas Del Caribe* podamos revivir el final de esta saga. Y de dos formas diferentes, ya que mientras que en **PSP** y **PS2** la estructura y mecánica de juego es la misma que la que se pudo ver en la anterior versión, *El Cofre del Hombre Muerto*, para crear la aventura en **Xbox 360** y **PS3** se ha partido de cero. Su desarrollo es similar a títulos como *Prince Of Persia*, donde el jugador deberá luchar, resolver algún que otro *puzzle*, usar técnicas de sigilo, encontrar objetos... y conseguir que aumente su reputación como pirata, además de mejorar sus aptitudes y habilidades. Asimismo, podrás controlar a Sparrow o Turner según el nivel que se presente.

Como es lógico, gráficamente nada tiene que ver con las ediciones de **PSP** y **PS2** ya que, entre otros aspectos, el diseño de personajes ha sido magnificado ocupando prácticamente la totalidad de la pantalla (como puedes ver en las imágenes).



PSP





COMO YA SUCEDÍA CON LA PRIMERA ENTREGA, EJECUTAR LAS MAGIAS EN DBZ SHIN BUDOKAI 2 SERÁ EXTREMADAMENTE SENCILLO_



_NEMESIS

DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2

TUS SAIYANS FAVORITOS SIGUEN PARTIÉNDOSE EL JETO EN TU PSP

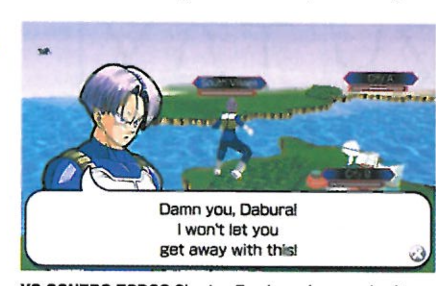
Algo nos hace sospechar que pasarán lustros y lustros, y **Bandai** seguirá sacando beneficio de la franquicia *Dragon Ball*. Nuestros hijos y nietos seguirán recreando la monumental pelea de Son Goku contra Freezer en la **PSP 5**, tal y como lo hicimos nosotros el año pasado con el primer *Shin Budokai* y lo haremos dentro de poco con esta secuela, de mecánica y aspecto casi idénticos.

De hecho, este UMD se comercializa en EE.UU. bajo el título de *Dragon Ball Z Shin Budokai Another Road*, haciendo mención directa al nuevo Modo Historia que incorpora, traducido en España como Otra Senda. En él controlaremos a Trunks en un universo alternativo en el que el hijo de Bulma y Vegeta aún no ha descubierto la tecnología para viajar en el tiempo. Por lo tanto no pudo advertir a Son Goku de su muerte de ataque al corazón, y debió hacer frente por si sólo al ejército de enemigos del manga: desde Célula a Buu.

Esta original aventura central, que incorporará además diversas rutas y finales alternativos, se acompaña del clásico Modo Versus en el que podremos volver a dar rienda suelta, frente a un amigo, a las magias más conocidas de la serie de TV, con la sencillez de controles de su predecesor. Y es que no es cuestión de tronchar la **PSP** cada vez que intentemos ejecutar un Kamehameha. Aún así, la **PSP** de **Atari** corrió peligro en nuestras manos. Es empezar a jugar y no parar.



¡A MEJORAR, MADRE! Utiliza las cartas de poder que conseguirás al superar los combates y podrás ir mejorando las características del jovenzuelo del flequillo morado_



YO CONTRA TODOS Al pobre Trunks se le acumula el trabajo: tendrá que impedir que los villanos de siempre (Dabra, Cell) destruyan las ciudades del mapa_



ESE VERSUS, QUE NUNCA FALTE La versión que pudimos probar en las oficinas de Atari ofrecía desde el inicio 17 personajes para combatir en modo Versus_

EN CINCO LÍNEAS

Un nuevo arcade de lucha para PSP inspirado en Dragon Ball. Rápido, sencillo y muy divertido.

QUÉ CUENTA

En una versión alternativa de la historia que nos contó el manga de Toriyama, Trunks tiene que hacer frente a todos los villanos de la saga, ante la ausencia de Son Goku, que ha fallecido debido a un inesperado ataque al corazón

SI FUERA UNA COIN-OP SÓLO TENDRÍA DOS BOTONES



LOS CREADORES

DIMPS Compañía japonesa fundada en marzo del 2000. Considerados como los auténticos especialistas en adaptaciones de manga y anime, han firmado no sólo las múltiples entregas de DBZ Budokai (y el genial Dragon Ball Adventure de GBA) sino además juegos basados en Saint Seiya, Yu Yu Hakusho, One Piece o Inuyasha.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **JUNIO 2007**

PSP

_GÉNERO **ARCADE DE CONDUCCIÓN AL ESTILO «PELAS»**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **SNIPER STUDIOS**
_JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **4** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.SEGA.COM**



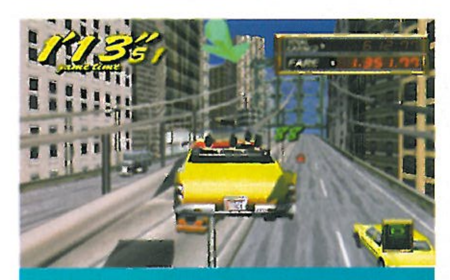
ATERRIZAJE Muchos de los atajos o rutas alternativas sólo son meros pretextos para volar por los aires... y aterrizar como puedas_



LA FLECHA Cuando aún no sabíamos ni lo que era un GPS, juegos como Crazy Taxi nos familiarizaron con la flecha indicadora del camino correcto_



OBSTÁCULOS Todo lo que salga a nuestro paso tiene un único objetivo: restarnos el máximo tiempo posible_



_DE LÚCAR

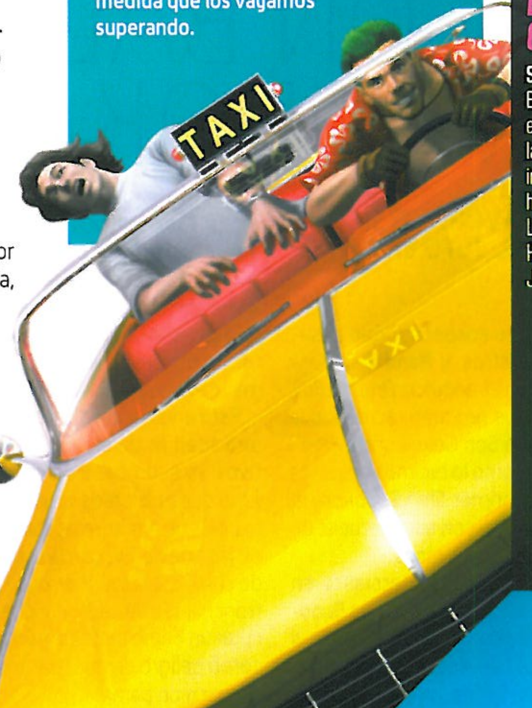
CRAZY TAXI
LA GUERRA DE LOS TAXÍMETROS

LO MEJOR DE TODAS LAS ENTREGAS DE CONSOLA RESUMIDO EN UN SOLO Y ESPECTACULAR JUEGO PARA LA PORTÁTIL DE SONY

La conversión de clásicos para **PSP**, que últimamente amenaza con convertirse en una especie de plaga bíblica en versión portátil, puede que termine por parecernos hasta una excelente idea. Si las compañías se dedican a ofrecer cosas como este ***Crazy Taxi: La Guerra De Los Taxímetros***, es seguro que este impenitente regreso al pasado acabe por ser la mejor noticia para **PSP** en el 2007. Sólo estamos ante una beta (con algunas inquietantes lagunas, por cierto) pero tiene tan buena pinta en general y todo, o casi todo, es tan potente que ya podemos adelantar un futuro éxito. Frente al clásico planteamiento fácil, meter el juego tal cual era y fuera historias, como hemos visto en decenas de casos, **Sniper Studios** se ha decantado por la fiel adaptación... pero con la necesaria mejoría de la oferta allí donde **PSP** es más fuerte: en el modo multijugador. ***Crazy Taxi: L.G.D.L.T.*** reúne lo mejor de las dos primeras entregas para consola, los retos de dificultad creciente y, lo más novedoso, varias fórmulas de juego multijugador luchando contra el crono, contra otros o en colaboración. El aspecto es brillante y prácticamente el mismo que vimos en **Dreamcast**, y sólo queda desear que la versión final tenga más tráfico, más velocidad y la salvaje banda sonora que todos acabamos por tararear entonces. La primera beta era más floja, pero la última que nos han mandado ya es casi tan espectacular y divertida como el juego original. Confiaremos en el tradicional buen hacer de **Sega**.

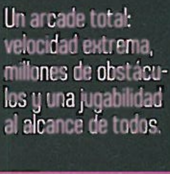
RETRO RETOS

Para que no nos falte de nada en esta entrega para PSP, Sniper ha incluido una jugosa selección con los mejores retos de habilidad que en su día pudimos disfrutar en consola. Tienen una estructura piramidal y su dificultad va creciendo a medida que los vayamos superando.



EN CINCO LÍNEAS

Un arcade total: velocidad extrema, millones de obstáculos y una jugabilidad al alcance de todos.



QUÉ CUENTA

Lo más importante es llevar al pasajero a su destino antes de que se agote el tiempo. Todo está en nuestra contra y hay que intentar no asustar demasiado al viajero.

SI FUERA UN AUTO SERÍAN LOS AUTOS LOCOS



LOS CREADORES

SNIPER STUDIOS
Están en esto desde el año 2005 y entre las franquicias más importantes en las que han participado están Los Simpson, SOCOM, HALO, Battlefield, James Bond o Madden.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **JUNIO 2007**

PS2

_GÉNERO **BEAT'EM-UP NINJA TRIDIMENSIONAL**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
_DESARROLLADOR **CAVIA INC.**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ON-LINE **NO**
_WEB **WWW.BANDAINAMCOGAMES.CO.JP/ENGLISH**







_CHIARAFAN

NARUTO
UZUMAKI CHRONICLES

O LA CONSTATACIÓN DE QUE LOS NINJAS NO TIENEN VACACIONES

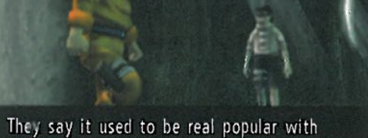
Casi treinta juegos para los sistemas más dispares lleva este fenómeno del manga y el anime a sus espaldas, al menos en Japón. Aquí de momento hemos tenido que conformarnos con un par de ellos, uno para **PS2** y otro para **GameCube**. El de la consola de **Sony** pertenecía a la sub-saga *Narutimate Hero*, quizás el producto más brillante de todos los que ha dado a luz esta licencia. Tras él, sin embargo, los responsables de **Namco Bandai** han decidido traer a nuestro país una aproximación diferente, que apareció en territorio nipón hace más de año y medio.

Y es que el título que nos ocupa no es un juego de lucha uno contra uno, sino un *beat'em-up* en 3D para un solo jugador, con algunos toques de rol y de aventura. De hecho, ni siquiera sigue el argumento central de la serie; en vez de esto se ha creado una historia nueva alternativa. Todo comienza en el pueblo natal de los protagonistas, donde el jefe del lugar irá encargando una serie de misiones a los jóvenes estudiantes de ninja. Mediante un desarrollo no lineal podrás ir seleccionando qué misiones cumplir en cada momento. Una vez decidido esto, saldrás al mapa principal, por el que podrás moverte hasta llegar a tu destino, aunque antes seguramente serás asaltado por alguno de los encuentros aleatorios con los enemigos.

La forma de luchar en este ***Naruto*** es bastante sencilla. Dos botones para los ataques físicos (que podrás combinar en forma de combo), uno para el salto y otro para lanzar shurikens y similares. Con los L y R activarás los poderes especiales del protagonista. Además, en algunas ocasiones, y durante un tiempo limitado, serás capaz de encarnar a otros personajes, como Sasuke y Sakura. La evolución del protagonista se realizará mediante un original sistema de placas que hay que encajar en una estructura.

UN BEAT'EM-UP EN TODA REGLA CON ALGUNOS ELEMENTOS DE RPG Y AVENTURA_







SEXY JUTSU No podía faltar este conocido ataque de Naruto, que se aprovecha de la «excitación» de los enemigos_

EN CINCO LÍNEAS

Naruto cambia la lucha uno contra uno por la mecánica «brawler» tridimensional.

QUÉ CUENTA

El joven estudiante de ninja Naruto y sus amigos deben hacer frente a los peligros que se ciernen sobre su aldea natal mientras avanzan en su instrucción.

SI FUERA UN ANIMAL SERÍA UN ZORRO DE NUEVE COLAS



LOS CREADORES

CAVIA INC. Compañía nipona fundada en el año 2000, con gran experiencia en esto de adaptar licencias de manga y anime, como Dragon Ball, One Piece o Ghost In The Shell. Iban a ser los responsables del próximo título de Mistwalker para Xbox 360, Cry On, pero Cavia, los de Blue Dragon, se hicieron finalmente con el proyecto.

A LA VENTA
DESDE EL 4 DE MAYO

FINAL FANTASY® III









EL RENACER DE UNA FANTASÍA

Mientras la Oscuridad envuelve su mundo, cuatro jóvenes héroes son elegidos para luchar contra un futuro incierto...

FINAL FANTASY III llega a Europa por primera vez con un sistema de juego al estilo clásico, espectaculares gráficos y un control total gracias a la pantalla táctil.

• Elige entre 23 tipos de trabajos diferentes • Comunícate con tus amigos utilizando la Mogured, a la cual podrás acceder mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo • Crea tu grupo de aliados para obtener información vital y apoyo en el combate



¡Embárcate en una nueva aventura y restaura el equilibrio!



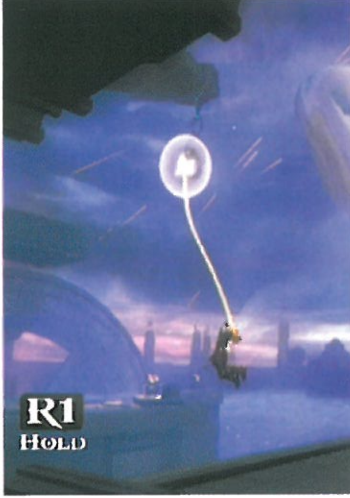
www.finalfantasy3.es

NINTENDO DS

SQUARE ENIX



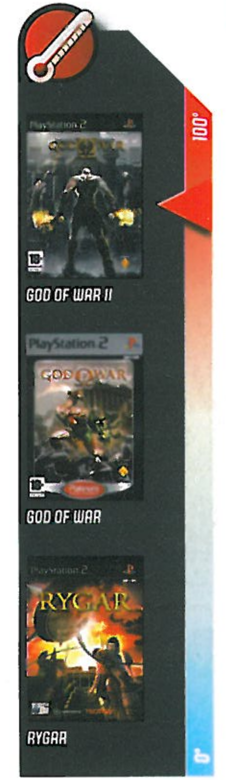
DE NUEVO LOS EVENTOS DE PULSACIÓN SISTEMÁTICA Y VELOZ DE BOTONES SIRVEN PARA LLEVAR A CABO ACCIONES ESPECIALES. POR EJEMPLO, DESCABEZAR AL CERBERO_



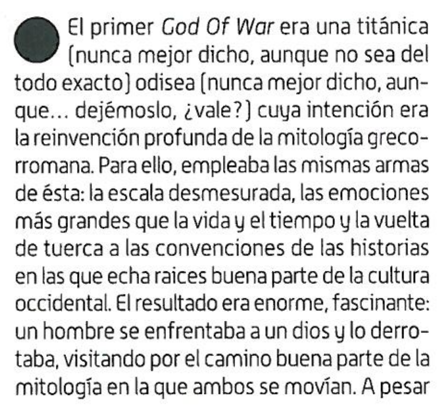


_JOHN TONES

GOD OF WAR II



«NO MORE HEROES ANYMORE», DICEN. DESPUÉS DE GOW2, NO QUEDARÁN NI HÉROES, NI DIOSES, NI NADA...



El primer *God Of War* era una titánica (nunca mejor dicho, aunque no sea del todo exacto) odisea (nunca mejor dicho, aunque... dejémoslo, ¿vale?) cuya intención era la reinvención profunda de la mitología grecorromana. Para ello, empleaba las mismas armas de ésta: la escala desmesurada, las emociones más grandes que la vida y el tiempo y la vuelta de tuerca a las convenciones de las historias en las que echa raíces buena parte de la cultura occidental. El resultado era enorme, fascinante: un hombre se enfrentaba a un dios y lo derrotaba, visitando por el camino buena parte de la mitología en la que ambos se movían. A pesar de la brutal fuerza con la que la historia estaba contada, de la amoral postura del protagonista, Kratos, y de la contundencia con la que el primer *God Of War* reinventaba los mitos griegos, no dejaba de ser una especie de *remake* radical de *Furia de Titanes* en la que **Harryhausen** hubiera diseñado a los monstruos después de recibir una sesión de electroshock.

God Of War II va mucho, mucho más allá. Kratos, habiendo sustituido a Ares como Dios de la Guerra, pero habiéndose convertido en una figura igual de cruel y despiadada, es desposeído de sus poderes por el Olimpo. Su postura, tras unos vaivenes argumentales iniciales, está clara: Kratos está harto de Zeus. Va a retroceder en el tiempo y va a vencerlo. Kratos quiere matar al Dios de los dioses. Al *capo di tutti cappi*. Así, ***God Of War II***, como buena secuela, decide ir más allá que su precedente, pero de qué manera. Si el *final boss* de la primera entrega era nada menos que un dios, bien podríamos decir que el objetivo de ***God Of War II*** es liquidar al *final boss* definitivo. En cierto sentido, no se puede llegar más lejos que ***God Of War II*** en lo que a escala gigantista se refiere. Kratos quiere cargarse a Dios.

Aquellos locos deicidas

Para que un punto de partida de este calibre sobreviva a su propia ambición, el desarrollo del juego tiene que estar a su altura. Y creednos: ***God Of War II*** lo está, en buena parte gracias a un brutal y sutilísimo sentido del humor (tanto que a más de uno se le escaparán los chistes) que baña el viaje de Kratos y engrasa cada giro de la aventura. Un ejemplo: en la fase en la que Kratos se topa con el titán Atlas sosteniendo sobre sus hombros el peso del mundo (sí, esto se ve), entra en una especie de cueva orgánica cuya entrada está taponada por una vértebra-*puzzle* que debe mover. Una vez dentro, Kratos chapotea sangre, como si andara sobre

GOD OF WAR II 18+ PS2



_GÉNERO **ACCIÓN DEICIDA**
_PAIS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **SCE SANTA MONICA STUDIOS**
_DISTRIBUYE **SONY C.E.**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO/CASTELLANO**
_WEB **WWW.GODOFWAR.COM**





LOS COMBOS ÁGILES PROPORCIONAN ACUCHILLAMIENTO EFICAZ. COMO EN LA VIDA MISMA_

ESTOY VACIO POR DENTRO La sanguinolencia y brutalidad propia de la mitología clásica, multiplicada hasta el infinito debido a la carencia de tacto del Fantasma de Esparta_



EN TRES PANTALLAS

DE TÚ A TÚ. Kratos mira cara a cara a los dioses y titanes. Por eso triunfa_

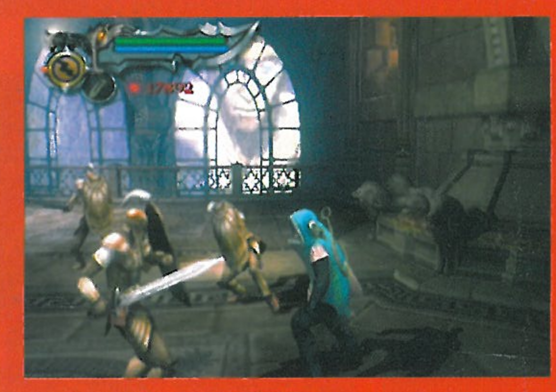
ZOOILÓGICO. La fauna monstruosa, constante del estilo del God Of War_

Y DOBLADO. No te fíes de las imágenes. GOWII está completamente localizado.

órganos palpitantes del tamaño de un edificio. Lo que sería un Atlas real, vaya. Y esto es solo parte de la epopeya de Kratos: le roba las alas a Ícaro, le revienta la cabeza a Teseo con el quicio de una puerta y le salta la tapa de los sesos a Perseo por pesado, egomaniaco, chulo e insoportable. Con Kratos no se juega, como pueden atestiguar el largo desfile de gorgonas, minotauros, grifos, diosecillos, titanes y colosos que se enfrentan al enfurecido ex-dios en un viaje que tiene tanto de destructivo como de autodestructivo, aunque él no lo sepa. No por casualidad, ***God Of War II*** se subtitula «*El Comienzo del Fin*».

No nos cansaremos de subrayar cómo es imprescindible que un juego de estas características cumpla técnicamente para transmitir al jugador la orgánica y desmedida escala que está planteando. La narrativa de ***God Of War II*** es impecable, muy cinema-





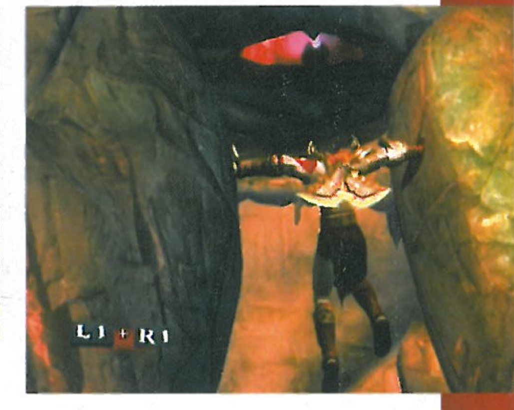
Y VUELTA A EMPEZAR

Cuando acabes el juego tendrás el armamento que has ido afanando a dioses y héroes a medio gas. Será sencillo terminar de optimizarlo y desbloquear combos y magias a gran velocidad. Y nuevos retornos al viaje de Kratos tendrán su recompensa. ¿Recuerdas el glorioso traje de Megaman en Dead Rising? Pues eso. Pero a escala divina. Bueno, y el disfraz de besugo que ves en la imagen.





¡MATA! ¡MATA! Sí, es Zeus. Sí, aquí se va a armar la marimorena..._



KRATOS, EL DEICIDA. NO SE PUEDE SER MÁS NIETZSCHENIANO CON MENOS PELO_

tográfica, con una cámara que no podemos controlar pero que rara vez molesta (alguna vez sí, de acuerdo, pero no de forma crucial), y que sigue a Kratos cuando tiene que ser utilitaria, pero que se detiene cuando tiene que ser dramática, para que Kratos se aleje del ojo del jugador, perdiéndose empequeñecido por la demencial dimensión de decorados como Los Corceles Del Tiempo, pétreos caballos del tamaño de mundos a los que el anti-héroe debe revivir y doblegar en una fase que no me atrevo a comparar con ningún espectáculo audiovisual que haya visto antes. El pulso firme pero nada histérico con el que se conduce la historia no solo está presente en la narración, en el aspecto gráfico del juego o en el diseño de decorados, personajes y enemigos, sino en el propio ritmo interno del juego, que combina con fortuna acción devastadora, *puzzles* con o sin refriegas de por medio, sucesiones de *mid-bosses* uno tras otro y secuencias cinemáticas en las que pulsar combinaciones de botones en el momento justo. La sensación resultante es increíble: pocos juegos son, a estas alturas, tan lineales y predeterminados como ***God Of War II***, y sin embargo, la variedad de su dinámica de juego hace que esta cuestión no importe lo más mínimo.

Un prodigio técnico lleno de chucherías visuales, topes indiscutibles para la vetusta maquinaria de la **PS2** que siempre tienen una función muy determinada. Lo que paradójicamente, convierte a *God Of War II* en un juego de aliento clásico, completamente subordinado a la historia que está contando. Y por eso, ante *cutscenes* como la de Cronos zampándose una piedra creyendo que es Zeus, y que se puede ver en HD una vez superado el juego, el jugador no se pregunta «*¿Cómo demonios han hecho eso?*», sino más bien «*Madre mía, lo están haciendo*». La inmersión en la historia es total, y eso es todo un logro, vista la brutal abstracción que poseen fases como la de los titanes Atlas o Tifón. El gran logro de ***God Of War*** (de ambos, pero más en éste y su proliferación de titanes que se mueven en vacíos cósmicos) es haber creado un mundo consistente y creíble a partir de mitos y caricaturas. La culpa la tienen personajes como el de Prometeo, inteligente giro hacia el drama grotesco de su equivalente clásico.

Un espectáculo, en definitiva. Técnicamente deslumbrante, conceptualmente atrevido. De acuerdo que estamos encallecidos y ya pocas cosas nos emocionan de verdad, pero si una de ellas es la masacre sistemática de todo el panteón olímpico de deidades... pues sea.

CONCLUYENDO: Algo tiene que significar que los dos grandes últimos juegos de acción de esta generación sean God Hand y God Of War. Sí, ya, ya... ¿no está suficientemente claro? ¿Nos lo tatuamos en la frente?















¡CORRE A BUSCAR LA NUEVA
CARTOON NETWORK MAGAZINE!
LA REVISTA QUE TODOS QUIEREN LEER
¡REGALO!
LOS CONOS
LANZABOLAS
CN
¡NUEVA IMAGEN!
CARTOON NETWORK
CONOS LANZABOLAS
DEL CÓMIC CLÁSICO AL MANGA
CÓMIC EXCLUSIVO
BEN 10
UNA PARTE NIÑO, DIEZ PARTES HÉROE
LOS DEPORTES EXTREMOS DE Ed, Edd n Eddy
PASATIEMPOS
CHISTES
3,50 euros.
Nº 72 Mayo 2007
Es una publicación de GRUPO ZETA
CARTOON NETWORK
TM & © 2007 Cartoon Network



EL ENFRENTAMIENTO CONTRA BANDAS QUE ESTÁN OCUPANDO LA CIUDAD POCO A POCO, PRIORIDAD DEL HÉROE

_JOHN TONES

SPIDER-MAN 3

EL TREPAMUROS NEOYORKINO APUNTA CADA VEZ MÁS ALTO, PERO... ¿ESTÁ A LA ALTURA DE SU PROPIO MITO?

Spider-Man vive una curiosa y algo incómoda contradicción en sus adaptaciones a videojuego. Actualmente, quizás es el icono pop más importante y conocido del que se estén haciendo videojuegos. Y sin embargo, debido sin duda a la dependencia que estos tienen de las inevitables películas, son juegos que funcionan a medio gas. Los fans confesos de Spidey los jugamos y, supongo que cautivados por un deseo que lleva condicionándonos desde hace décadas, los disfrutamos.

Pero lo cierto es que los juegos enraizados en las tramas argumentales de las películas de **Sam Raimi** tienen demasiada presión sobre sus hombros. Demasiados argumentos ajenos que visitar, demasiado realismo de tres al cuarto que proporcionar. Pero, eso sí, reconozcamos que lo que está claro es que de todos ellos, ***Spider-Man 3*** es el más pulido.

¡Es negro!

Para empezar, la ciudad de Nueva York, completamente abierta desde el primer momento nunca había lucido tanto. Como es lógico, la potencia de la nueva generación se emplea en generar una urbe más espectacular, con más recovecos y con niveles de altura más variados. ***Spider-Man 3*** añade, por si eso fuera poco, alcantarillado, túneles de metro y unos cuantos edificios cuyo interior puede ser visitado. No está mal, y garantizo que es sencillo perderse por entre los entramados de edificios, deambulando, rastreando pistas y siguiendo llamadas de auxilio de peatones o sonidos de sirenas. A la hora de seguir las diez tramas paralelas (una de ellas relativa a la película) que componen el juego, ***Spider-Man 3*** es mucho más amable que sus precedentes, y no exige que el héroe pierda el tiempo recogiendo globos o entregando pizzas. Spider-Man recupera algo de su dignidad perdida en *Spider-Man 2* enfrentándose, siempre que lo desee, a bandas de muy diversas características que están inundando la ciudad. Según vaya venciendo a las distintas facciones de estas bandas obtendrá mejoras en sus poderes, pero en esta ocasión el propio juego parece juzgar con algo más sensatez la diferencia entre misioncillas de relleno y misiones realmente excitantes.

Por lo demás, y ya que la mecánica y el desarrollo del juego mejora, todo parece fluir con más soltura. Los deambulares por la ciudad,



_GÉNERO ACCIÓN ARÁCNIDA
_PAIS EE.UU. _COMPAÑÍA ACTIVISION
_DESARROLLADOR TREYARCH Y VICARIOUS VISION
_DISTRIBUYE ACTIVISION
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.SM3THEGAME.COM

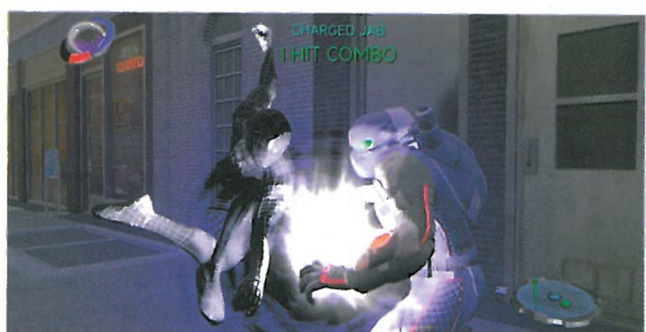


UNA VEZ QUE SE APRENDE A SACARLE PARTIDO, LAS LÍNEAS SUBTERRÁNEAS DE METRO PUEDEN SER UN BUEN MODO DE TRANSPORTE





DOS MESES DE TESTEO EN EL HORNO NO LE HABRÍAN SENTADO MAL, PERO EH... ES SPIDERMAN



las secuencias de acción pletóricas de múltiples combos, incluso las secuencias de pulsar botones como en *Shenmue* o *God Of War* para amenizar las *cutscenes*, que reconocemos que no nos convencían como idea, parecen estar bien integradas en el fluir narrativo.

Spider-Man 3 no es el sueño de un fan, pero irrita menos que las anteriores entregas: la aparición de villanos ausentes del film pero diseñados (especialmente espectaculares los casos de Escorpión y Kraven El Cazador) como si procedieran de una de las películas de **Raimi** son espectaculares y divertidos; los movimientos de Spider-Man, más ágiles y agresivos que nunca; y, cómo no, tenemos la bendita aparición del simbionte, que convierte al héroe en una bestia parda que encadena combos de potencia inaudita a gran velocidad. En estos momentos parece deslizarse en el juego el fanatismo de alguno de los programadores: del traje salen rayos rojos que recuerdan al gran Matanza, el segundo y mucho más letal simbionte que padeció Spider-Man. Una pena que no abunden más estos momentos.

Pero claro, mi particular problema es que, como fan, la película tampoco me mata.



SIGH... MATANZA... ÉRAMOS TAN JÓVENES EN LOS NOVENTA...

CONCLUYENDO:
Las versiones de 360 y PS3 son idénticas. Pronto, impresiones de PS2 y PSP.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN

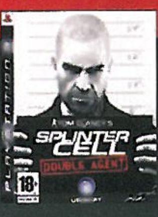




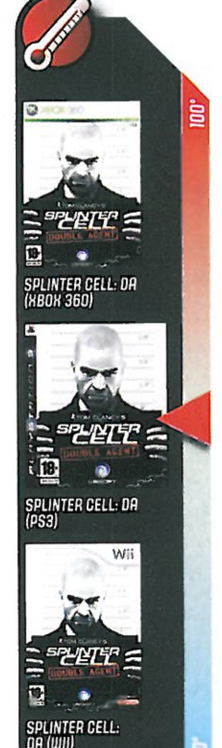




18+
PS3



_GÉNERO **ESPIONAJE TÁCTICO BRUSCO**
_PAIS **CHINA** _COMPAÑÍA **UBI SOFT**
_DESARROLLADOR **UBI SHANGHAI**
_DISTRIBUYE **UBI SOFT**
_JUGADORES **1-6** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.SPLINTERCELL.COM**



SPLINTER CELL: DA (XBOX 360)

SPLINTER CELL: DA (PS3)

SPLINTER CELL: DA (WII)



LA NUEVA ESPÍA, DE USO EXCLUSIVO PARA EL MODO MULTIJUGADOR ON-LINE, ES LA NOVEDAD MÁS SIGNIFICATIVA DE ESTA ENTREGA PARA PS3 DE SC:DA.









_MELONGASOIL

SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT

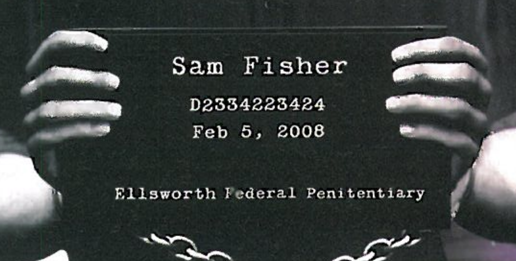
UBI SE PREOCUPA POR INCLUIR NOVEDADES CUANDO SU MOTOR GRÁFICO NI SIQUIERA FUNCIONA CORRECTAMENTE EN PS3

Después de convertirse en uno de los abanderados de la nueva generación en **Xbox 360**, con unos gráficos que aún, medio año después de su aparición, no son superados por muchos de los nuevos lanzamientos, el último título protagonizado por Sam Fisher llega a **PS3**. ***Double Agent*** conserva el mismo desarrollo, la misma jugabilidad y su impecable guión: la mitad de nuestras acciones en el juego serán para favorecer a una agencia terrorista y la otra mitad para conseguir información de dicha agencia para la NSA. Sigilo, acción y... ¿buenos gráficos?

En **360**, el juego era impresionante, pero en **PS3** podríamos decir que es más bien normal, tirando a malo. Los acérrimos de **Microsoft** (no son muchos, pero la cifra aumenta día a día) pueden devolverles los gestos obscenos y las burlas a los *soniers*, ya que parece que está ocurriendo lo mismo que pasaba con muchos de los títulos aparecidos para **Xbox** y **PS2**: la versión base era para la consola de **Sony** y en la de **Microsoft** se calcaba la versión de **PS2**, dejando de lado su mayor potencial gráfico.

SC: DA es, técnicamente, muy regulero; en muchas ocasiones veremos efectos climáticos totalmente estáticos en una esquina de la pantalla, también contemplaremos cómo algunos escenarios desaparecen al entrar o salir del agua... y la estabilidad de su *frame rate* es de auténtica risa. Entre sus publicitadas novedades destacan un nuevo personaje femenino para el Modo *On-line* y diversos usos para el mando Sixaxis, pero habríamos preferido un motor 3D en condiciones que cualquiera de sus novedades.

PREFERIMOS UN MOTOR GRÁFICO EN CONDICIONES A CUALQUIERA DE LAS NOVEDADES JUGABLES DE SC: DA.





CONCLUYENDO. Muy mal tenía que hacerlo Ubi Soft para echar a perder un titulazo de la calidad de Splinter Cell: Double Agent. Pero os aseguramos que en términos gráficos, teniendo en cuenta la potencia de PS3, es un título mediocre.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN





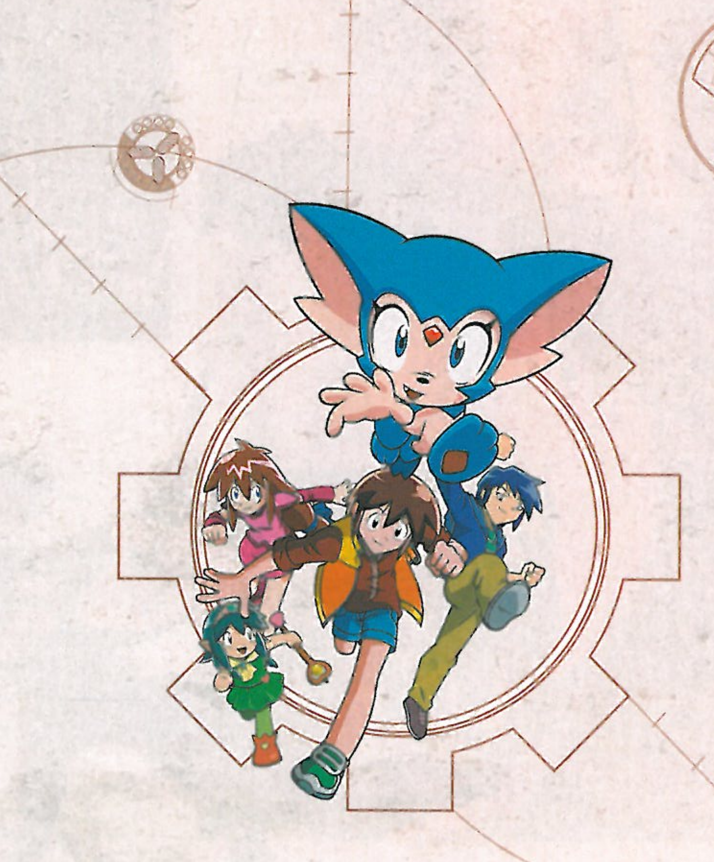
GLOBAL

TÚ PUEDES SER UN HÉROE.

(PON UN ESPEJO DELANTE DEL PAPEL)

NICK

WWW.NICK.ES

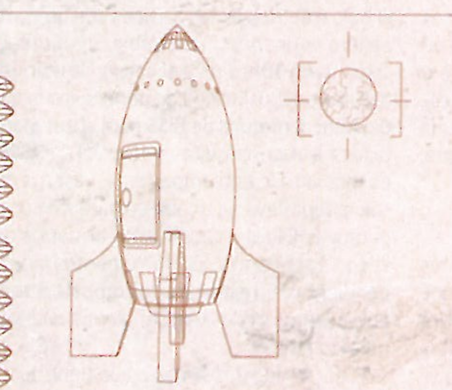


ESTRENO
EL 7 DE MAYO
DE LUNES A
VIERNES A
LAS 19.25H





DE LUNES
A VIERNES A
LAS 18.55H



EL MUNDO REAL ESTÁ EN PELIGRO. FUERZAS DE OTROS LUGARES QUIEREN INVADIRNOS. VUESTRA MISIÓN CONSISTE EN APOYAR A "LOS X'S" Y "MIX MASTER, EL REY DE LAS CARTAS" EN SU LUCHA CONTRA LOS ENEMIGOS.

SI QUIERES AVENTURAS, NO LES FALLES.
NOS VEMOS.

NICK ESTÁ DISPONIBLE EN SATÉLITE, CABLE Y ADSL

SÉ UN HÉROE JUGANDO EN WWW.NICK.ES Y ENTÉRATE DE TODO SOBRE NICK EN WAP.NICK.ES



THE GREAT R'N'R SWINDLE
EN EL ROCK TODO SON POSTURITAS Y TRAJECITOS. GUITAR HERO ES LA PRUEBA PERFECTA

100°

GUITAR HERO

GUITAR HERO II (360)

GUITAR HERO II (PS2)

_JOHN TONES

GUITAR HERO II

NI EL ANÁLISIS PRECISO NI LA OBSERVACIÓN CUIDADOSA QUE CARACTERIZAN A XTREME CONSIGUEN SOLUCIONAR EL GRAN ENIGMA DE ESTA GENERACIÓN: ¿QUÉ TIENE GUITAR HERO?

No me refiero a qué cualidades tiene. Esas están claras y las hemos diseccionado en **Xtreme**, fascinados y melenudos, en más de una ocasión. A quien se le encoja el corazón con **Motörhead**, **The Donnas**, **Ramones** o **Bad Religion** no tiene que dar muchas explicaciones sobre su pasión por *Guitar Hero*. Es, sencillamente, el juego definitivo en muchos aspectos. El juego definitivo para cualquiera que haya hecho *air guitar* con los compases de *Rock the Casbah*, El juego definitivo para cualquiera que tuerza el gesto intuitivamente cada vez que algún fan del rol nipón habla de las cualidades melódicas de alguna meliflua banda sonora ambiental.

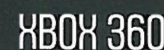
Con todo, hay algo en la serie que se nos escapa: ¿un juego repleto de distorsión, de grotesco *headbanging* y de honesto y sincero amor por el *hard rock* que escala en los puestos de listas de ventas sin apenas apoyo de una multinacional? ¿Qué está pasando para que, por una vez, las cosas tengan sentido?

Posibles razones

Ni idea. Ya decimos que ni los clarividentes cerebros en la sombra de **Xtreme** saben a qué viene este recibimiento tan positivo. Pero desde luego, sí sabemos qué tiene la versión de **Xbox 360** de ***Guitar Hero 2*** para que, al menos nosotros, llevemos varias semanas sacando un punteo detrás de otro, cada vez en niveles más difíciles, siempre con el *Freebird* como una especie de Arca de la Alianza del rock. *Freebird*, la inalcanzable. Ya llegará.

Para el que suscribe, la posibilidad de tocar el bajo eléctrico en las partidas con un compañero es un *must* indiscutible. Sí, sois muy listos: **John Tones** toca el bajo en la intimidad, pero la posibilidad de ponerse en la piel del **Gene Simmons** de **KISS** para atizar manotazos a la robusta guitarra especial de **360** es todo un aliciente importante. Lástima que sólo pueda llevarse a cabo en partidas cooperativas. Eso sí, multiplica mis ansias de que llegue *Rock Band* y sus instrumentos independientes. En este caso, la competencia entre juegos rivales va a ser gloria bendita para los fans.

El contenido descargable aún tiene que despegar con canciones realmente inéditas



_GÉNERO **SIMULADOR DE MELENUDO**
_PAIS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **REDOCTANE**
_DESARROLLADOR **HARMONIX**
_DISTRIBUYE **ACTIVISION**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.GUITARHEROGAME.COM/GH2/**



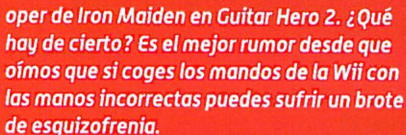




(hasta ahora sólo son temas del primer *Guitar Hero*), pero me extrañaría mucho que no pudiéramos disfrutar en breve de canciones completamente nuevas. **RedOctane**: seguimos esperando a **AC/DC** y **Metallica**, y clásicos de las seis cuerdas hispánicas como **Ilegales** y **Siniestro Total** nos ayudarían a soportar los rigores veraniegos.

En cualquier caso: ***GHII*** ya es un clásico por sí mismo. Es cierto que ni la selección de temas ni la calidad de las *covers* es perfecta, pero eso no le quita ni un ápice de sus descomunales y muy rockeros logros.





ENTREVISTA

KAI HUANG

FUNDADOR DE REDOCTANE

«NOS GUSTARÍA INCLUIR CANCIONES DE AC/DC Y METALLICA EN EL FUTURO»

***P:** ¿Qué novedades trae consigo Guitar Hero 2?*

R: Las novedades de *Guitar Hero 2 más importantes* han consistido en introducir nuevos modos cooperativos y competitivos multijugador, una opción para bajo eléctrico y contenido descargable.

***P:** Probablemente el mayor rumor sobre Guitar Hero 3 es que tendremos el juego para este año y veremos una versión para Wii...*

R: Estamos planeando lanzar una nueva versión de Guitar Hero para múltiples plataformas a finales de año, pero aún no tenemos una fecha definitiva.

***P:** ¿Hay algún grupo que os hubiera gustado incluir y no habéis podido? ¿Podremos tocar algún día AC/DC o Metallica?*

R: Había canciones que queríamos meter en Guitar Hero 2 y que al final no salieron adelante. Y sí, definitivamente, nos gustaría incluir canciones de AC/DC y Metallica en el futuro.

***P:** ¿Qué pensáis de las críticas que habéis recibido por culpa de los altos precios de las micro-transacciones?*

R: Estamos proporcionando contenido exclusivo que proporciona una experiencia de juego completamente inmersiva. No debería ser comparado con una simple descarga de MP3's, porque lleva una considerable cantidad de trabajo incorporar estas canciones.

***P:** Hemos oído que el mismísimo Jean-Claude Van Damme pidió la inclusión de The Trooper de Iron Maiden en Guitar Hero 2. ¿Qué hay de cierto? Es el mejor rumor desde que oímos que si coges los mandos de la Wii con las manos incorrectas puedes sufrir un brote de esquizofrenia.*

R: No he oído ese rumor. De todos modos, Jean-Claude, si estás leyendo esto, contacta conmigo y llamaremos juntos a Iron Maiden *(Nota de la redacción: Jean-Claude, si realmente estás leyendo esto, contacta también con Xtreme. Tenemos unos cuantos DVDs de Blanco Humano y Double Team que nos encantaría que nos dedicaras)*

***P:** ¿Para qué sirve la nueva conexión de la guitarra de 360? ¿Podría ser para un pedal de distorsión o un gadget por el estilo?*

R: No vamos a hacer aún ningún anuncio acerca del puerto de expansión de la guitarra de 360.

***P:** Vale, al menos sabemos que es un puerto de expansión. Lo sabíamos. Lo sabíamos.*

R: Por favor, permaneced atentos para nuevos anuncios sobre el puerto.

***P:** Lo estamos siempre que la medicación nos lo permite. Y para terminar, ¿hay posibilidades de que se especialice GH? Títulos como GH – Duckwalk Titans serían muy bien recibidos...*

R: Queremos continuar explorando distintos géneros musicales para la franquicia Guitar Hero. ¡A mí también me encantaría ver entregas dedicadas a los setenta y ochenta!

CONCLUYENDO. Muchos califican a Guitar Hero II de un juego de Wii para heavys. Es decir, una versión dura de los títulos sociales de Nintendo, pero eh, no te engañes. Guitar Hero es profundo, adictivo y rotundo. Es rock, colega.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN







DUELO DE CALVOS
NAPPA Y KRILÍN DISCUTEN ACALORADAMENTE SOBRE REMEDIOS CONTRA LA ALOPECIA_



LÁNZATE A LA AVENTURA

El modo central del juego, la Aventura Dragón, se compone de 24 escenarios inspirados en las diferentes sagas de la serie de TV, además de los múltiples OVAs protagonizados por Goku y sus sicarios.



_NEMESIS

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2



DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2 (WII)

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2 (PS2)

DRAGONBALL Z BUDOKAI III

MEJORAR LO INMEJORABLE. PARECE UNA UTOPÍA, PERO SPIKE LO HA LOGRADO, APORTANDO AL COLOSAL DBZ TB2 LA POSIBILIDAD DE EJECUTAR KAMEHAMÉS CON EL WIIMOTE. CASI NADA...

La oportunidad de emular, wiimote y nunchaku en mano, las espectaculares y destructivas técnicas de Son Goku, su parentela y su *troupe* de enemigos, es el principal y poderoso atractivo que ofrece esta adaptación a **Wii** del que está considerado, por muchos fans, como el mejor videojuego de toda la saga ***Dragon Ball: DBZ Budokai Tenkaichi 2***.

Cuando la versión **PS2** llegó a las tiendas el pasado diciembre, volvió a superar las expectativas de la parroquia de fans del manga de **Toriyama** gracias a su descomunal catálogo de personajes (con nuevas incorporaciones, como el abuelo Gohan o Tapión) y un nuevo sistema de cámaras, que lo acercaba aún más al espíritu de la serie de TV. Si hasta entonces estábamos acostumbrados a combatir en horizontal, **Budokai Tenkaichi 2** innovó al situar la cámara a la espalda del personaje, dotando a los combates de una profundidad inédita en la extensa colección de juegos de lucha basados en *Dragon Ball Z*.

La versión **Wii** recupera todos estos elementos, y compensa rotundamente la espera entre esta entrega y la de **PS2**, con 6 nuevos personajes, lo que eleva la cifra de luchadores seleccionables a 75, sin contar sus múltiples transformaciones, lo que eleva el total a 120, entre Saiyanos de nivel 2 y 3, múltiples fusiones entre personajes, transformaciones en mono, etc...

Para desbloquear toda esta tropa tendrás que quemar horas y horas de juego (más de cincuenta, todo un record más propio de un RPG que de un juego de lucha), superando los 24 escenarios que configuran el modo central, bautizado como Aventura Dragón,

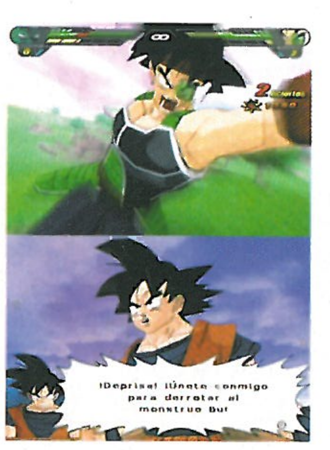


_GÉNERO **LUCHA PELIPUNTIAGUDA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **BANDAI NAMCO**
_DESARROLLADOR **SPIKE**
_DISTRIBUYE **ATARI**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **INGLÉS/JAPONÉS**
_WEB **WWW.DBZ-VIDEOGAMES.COM**





UN JUEGO MUY PROFUNDO EL NUEVO SISTEMA DE CÁMARAS CONSIGUE REPRODUCIR EL DINAMISMO DE LA SERIE DE TV_



SAGAS, OVAS Y LO QUE HAGA FALTA Los 24 escenarios del Modo Principal recrean no sólo las sagas de la serie de TV, sino también todos los OVAs_







75 PERSONAJES DIFERENTES Desde el entrañable Son Goku de niño hasta las distintas transformaciones de los Super Saiyans y sus enemigos (lo que eleva la cifra a más de 120)_

EN TRES PANTALLAS



MANDO PARA VAGOS Si te cansas, conecta el pad de GC o el Classic Controller_

DATOS, DADME DATOS. En la enciclopedia podrás leer todo sobre el universo DB_

ESE TORNEO, QUE NO FALTE. Y por supuesto, con el speaker del tupé de siempre_

LOOR Y GLORIA A LA SPLIT SCREEN

Por una vez, la pantalla partida es motivo de alborozo y no de gimoteos. Gracias a ella, los dos jugadores gozarán de su propio campo de visión.





en el que se repasan las principales sagas de la serie de animación. Sí, de nuevo nos las veremos con Raditz, Freezer, Célula, Buu y la madre que los parió a todos.

Kamekamehás frente al televisor

Para aliviar la monotonía de tener que participar, con enésima vez, en las mismas peleas que hemos visto en los anteriores *beat'em-ups* de *Dragon Ball*, **Spike** ofrece la posibilidad de modificar nuestro luchador mediante la Evolución Z con los objetos Z obtenidos al superar un escenario de la Aventura Dragón. Además, han incluido escenarios inspirados en todos los OVAs de la franquicia, sin olvidar Batalla Z, el Torneo Dragón y el siempre socorrido Modo de 2 jugadores, en el que, por una vez, la pantalla partida resulta una bendición, más que el incordio de siempre.

Todos estos esfuerzos por parte de **Spike** son de agradecer, aunque es preciso reincidir en que la verdadera esencia de este primer ***DBZ*** de **Wii**, lo que le diferencia de todo lo visto anteriormente es el control de los personajes, la ejecución de sus magias y movimientos especiales. Ya se ha hecho célebre la secuencia de fotos del niño japonés haciendo el kamehamehá con gesto de perturbado, pero no te engañés: tu cara dará aun más miedo mientras transpiras como un poseído, nunchaku y wiimote en mano. Lo que no han conseguido tu novia, el monitor del gimnasio y tu médico (ejercitar tu cuerpo mas allá de ir a la nevera a por cerveza), lo hará ***DBZ*** mientras sacudes los mandos de **Wii** como si fueras un Locomía. Aquellos que teman una lesión de clavícula también tienen la oportunidad de disfrutar del juego con el mando de **GameCube** o con el Classic Controler de **Wii**. Es de agradecer que **Spike** haya pensado en los vagos crónicos, pero sinceramente, jugar de esta forma no tiene sentido. Para eso es mejor esperarse a que salga en platinum el *DBZ Budokai Tenkaichi 2* de **PS2**. Por una vez, sudar tendrá su recompensa.

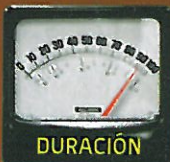
UTILIZARÁS EL WIIMOTE Y EL NUNCHAKU PARA EJECUTAR LAS MÁGIAS MÁS CONOCIDAS DE DBZ

CONCLUYENDO. Si ya tienes la entrega PS2 y el ejercicio físico te da alergia, a lo mejor no te merece la pena adquirir esta versión. Ahora, si lo haces te perderás uno de los videojuegos de Dragon Ball más gloriosos de la historia.


GRÁFICOS


SONIDO

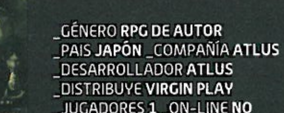

JUGABILIDAD


DURACIÓN

Wii

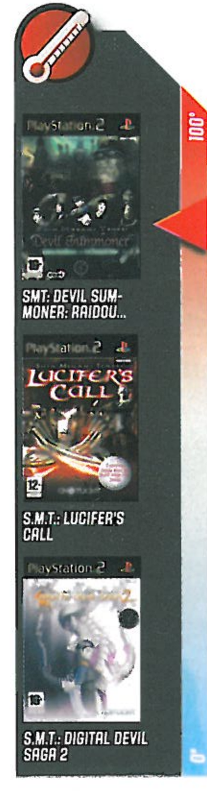


GLOBAL



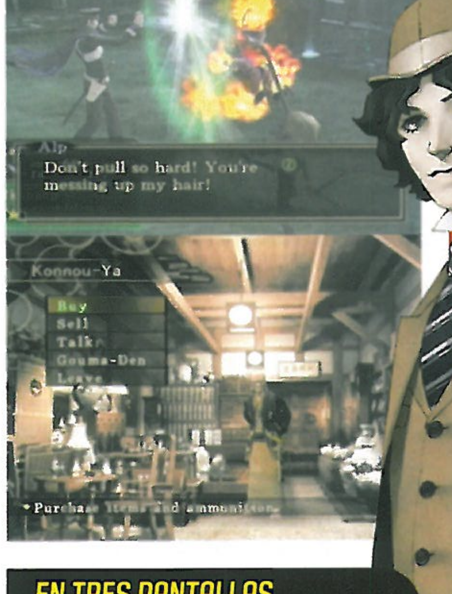
16+
PS2

_GÉNERO **RPG DE AUTOR**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **ATLUS**
_DESARROLLADOR **ATLUS**
_DISTRIBUYE **VIRGIN PLAY**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **INGLÉS**
_WEB **WWW.ATLUS.COM/DEVILSUMMONER**





¡TAXI, TAXI! En realidad el fortachón y su transportín pertenecen al atrezzo digital del juego, no puedes interactuar con él, pero queda muy bien. Atlus ofrece belleza a cambio de entornos en 2D mezclados con elementos en 3D_



_LEOLO

SHIN MEGAMI TENSEI
DEVIL SUMMONER
RAIDOU KUZUNOHA VS. THE SOULLESS ARMY

VIRGIN PLAY DISTRIBUYE EN NUESTRO PAÍS UNO DE LOS RPG MÁS ENCANTADORES DE LA SERIE SHIN MEGAMI TENSEI.

Dentro de las múltiples ramificaciones del universo *Shin Megami Tensei*, este RPG bajo el nombre de ***Devil Summoner: Raidou Kuzunoha Versus The Soulles Army*** se presenta como uno de sus títulos más atractivos y sugerentes. Todo va por gustos, está claro, pero si las historias de detectives que se adentran en el mundo de lo sobrenatural tocan tu fibra sensible, este juego, con un toque rolero que huye de los combates por turnos, te va a conmover.

Los magníficos escenarios que ha preparado **Atlus** están a la altura de los diseños de **Kazuma Kaneko** (que continúa con su trabajo a lo largo y ancho de **Shin Megami Tensei**). Es criticable que la ciudad se haya representado con gráficos en 2D, pero prefiero un 2D bonito a 3D en formato de ladrillo repetitivo.

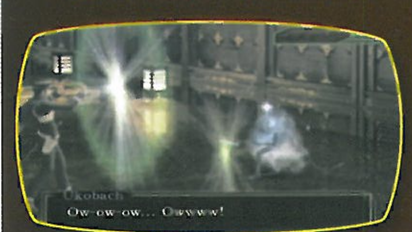
El protagonista, Raidou, deberá hacer honor a su título de invocador de demonios, reclutándolos para que le ayuden en su lucha contra el mal. Después puede fusionarlos para obtener criaturas más poderosas o con nuevas habilidades. Los que se hayan dejado caer por otros títulos de la serie reconocerán bestias y otros demonios del particular universo diseñado por **Kazuma Kaneko**.

En lo que al argumento se refiere, será uno de los principales alicientes para perderse por las calles de la Capital (ciudad basada en la arquitectura de Japón de principios del siglo XX), sobre todo cuando una misteriosa joven te pide que la mates... y descubres que una extraña maldición dispuesta a ser desentrañada pesa sobre su familia.

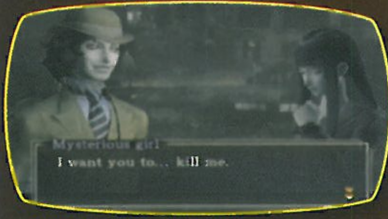
EN TRES PANTALLAS



CIUDAD BELLA. La Capital es un magnífico escenario para la trama_



MIS DEMONIOS. Captura criaturas, mézclalas, lucha con ellas, contra ellas..._



MISTERIOS MISTERIOSOS. «Quiero que me mates». Así empezó todo_

CONCLUYENDO. Atlus te presenta un encantador RPG de acción dentro del mundo de Shin Megami Tensei. Investiga, atrapa demonios, mézclalos, descubre qué se esconde detrás de la maldición de la familia Daidouji... parece divertido y lo es.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN





SUPERJUEGOS XTREME

¡SUSCRÍBETE AHORA!

25% DESCUENTO

11 EJEMPLARES 16,09€

CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A LA REVISTA



☐ SUSCRIPCIÓN ANUAL (11 EJEMPLARES) CON EL 25% DE DESCUENTO AL PRECIO DE 16,09€

Precios extranjero por vía aérea: **Europa: 43,00€. Resto Países: 47,00€**

NOMBRE ____ APELLIDOS ____

DIRECCIÓN ____ Nº ____ PISO ____

POBLACIÓN ____ CIUDAD ____ CÓDIGO POSTAL ____

TELÉFONO ____ NIF ____ EMAIL ____

FORMA DE PAGO:

☐ ADJUNTO CHEQUE NOMINATIVO A EDICIONES REUNIDAS, S.A. C/ O'DONNELL, 12. 28009 MADRID

☐ GIRO POSTAL Nº ____ (INDICANDO EN EL APARTADO "TEXTO": SUSCRIPCIÓN REVISTA SUPERJUEGOS.)

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA: BANCO ____ SUCURSAL ____ DC ____ CUENTA ____

☐ TARJETA DE CRÉDITO Nº ____ TÍTULAR:

FECHA CADUCIDAD ____ FIRMA TITULAR (IMPRESCINDIBLE):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS XTREME DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: **902 104 694** de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: **suscripciones@grupozeta.es**

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique. Oferta válida hasta fin de existencias.

7+
PSP



_GÉNERO PUZZLE DE PLATAFORMAS EN GABARDINA
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA TAITO
_DESARROLLADOR TAITO
_DISTRIBUYE PROEIN
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS INGLÉS
_WEB WWW.EXITGAME.NET



HÉROE PELUDO *EL PERRO, UNO DE LOS DOS NUEVOS PERSONAJES, PUEDE NADAR Y SALTAR GRANDES DISTANCIAS, PERO NO USAR OBJETOS.*



EL AMIGO AMERICANO Dado lo escaso del texto en pantalla, habría sido todo un detalle contar con una versión localizada al castellano de las aventuras de Mr Esc.



UN TIPO CALMADO La animación es impecable, aunque algo lenta: carece del fluido dinamismo de antepasados formales como *Prince Of Persia* o *Flashback*.





_MR WINTERS

EXIT 2



EL CACHILLAS *CAPAZ DE EMPUJAR LOS BLOQUES MÁS PESADOS A BASE DE PECTORALES E IMPRESIONANTE TUPÉ.*



BUFANDAS Y COMIC BOOKS El acabado gráfico es brillante y original, inspirado en el cómic americano de los años 50.

UN DIGNO PUZZLE CON UN GRAN ACABADO VISUAL Y JUGABILIDAD ALGO PROBLEMÁTICA

Resulta casi una broma pesada tener que analizar un juego como **Exit 2** tras mi columna del mes pasado, en la que criticaba los insoportables tutoriales de algunos juegos, pues esta continuación de las peripecias del misterioso héroe de la gabardina comienza precisamente así, con un tutorial soporífero y poco cuidado (acciones repetidas) capaz de desanimar a cualquiera. Además es muy poco, prácticamente nada, lo que aporta como novedad esta segunda iteración de **Exit** para aquellos que disfrutaran (o sufrieran) la primera parte: un par de nuevos personajes y un puñado de acciones y objetos nuevos. El resto es idéntico: rescatar a unos cuantos oligofrénicos incapaces por sí mismos del menor movimiento, atrapados en peligrosas situaciones y que habremos de guiar hasta la salida. Para ello deberemos valernos de las (escasas) habilidades de Mr. Esc y de sus acompañantes, los cuales serán tanto una carga como el instrumento para poder resolver los diversos acertijos, basados en plataformas, interruptores, zonas en llamas... El juego incluye 100 niveles que, sumados a los otros tantos niveles disponibles para descarga, ofrecen sufrimiento para rato. Y es que **Exit 2** parece un juego que asiente los pilares de su jugabilidad en el castigo al jugador: no sólo el movimiento es lento y el interfaz incómodo, es que cualquier error, movimiento en falso o desliz dará al traste con nuestra cuidada estrategia, obligándonos a comenzar de nuevo la fase. Así, el juego se transforma pronto en un monótono protocolo de prueba y error, en el que resulta especialmente molesta la imposibilidad de explorar la fase al completo para trazar una estrategia previa.

CONCLUYENDO. Si aceptamos su pausado ritmo y su implacable castigo del mínimo error, Exit2 se revela como un exigente puzzle que atrapará al jugador más paciente en más de cien rompecabezas con aroma a película de catástrofes.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN





GLOBAL

MENTIRAS, TRAICIÓN Y ASESINATO.



HOTEL DUSK



NINTENDO DS lite



¿Serás capaz de resolver los enigmas de la habitación 215? Regístrate en Hotel Dusk y sumérgete en una novela de intriga y misterio. Usa el micrófono y el Stylus de tu Nintendo DS para atar todos los cabos y descubrir qué esconde el pasado de Kyle Hyde.



ASÍ ES EL MUNDO DE OBLIVION: NADA DE VERDES PAISAJES NI LAGOS CRISTALINOS. EL REINO DE LOS DEMONIOS ES EL MISMO INFIERNO, ASFIXIANTE Y DE UN COLOR ROJO SULFURO

_EX COWBOY

THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION



OBLIVION (PS3)

OBLIVION (XBOX 360)

MORROWIND (XBOX)

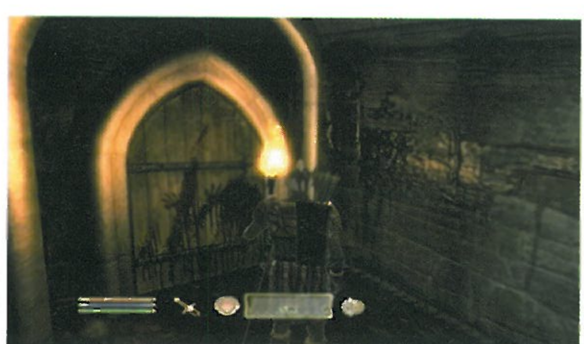
EL MEJOR JUEGO DE ROL EN LO QUE VA DE SIGLO DA EL SALTO A PLAYSTATION 3. ESO SÍ, MEJOR TÓMATE UN AÑO SABÁTICO...

Porque mejor hacerse a la idea de que enfrentarse a un juego como ***Oblivion*** es agotador: es extremo en todos sus aspectos. El cuarto capítulo de la impecable saga ***The Elder Scrolls*** ha supuesto lo que *GTA III* en su día a los juegos de conducción, es decir, la llegada de la anarquía al reino de *Dragones y Mazmorras*. Pocas veces se puede disfrutar en una consola de la libertad radical característica de los juegos de rol de mesa, en las antípodas de lo que normalmente nos venden como RPG y que apenas se limitan a ofrecer un sistema basado en puntos de vida y niveles de experiencia. ¿O es que acaso los *Final Fantasy* se caracterizan por las posibilidades para personalizar a nuestro personaje o abandonar la aventura principal y perder el tiempo observando como el día da paso a la noche? ***Oblivion*** deja en evidencia a todos los títulos que se jactan de crear un universo propio y extiende sus propias reglas físicas y morales, su sistema político y hasta una fauna variada, lo quiera el jugador o no, como si se tratase de un extenso y complejo MMORPG para uno solo.

Como suele pasar en estos casos, la historia, tan épica y tan poco original como efectiva (antihéroe llamado a convertirse en El Elegido en una tierra maldita que se abre al infierno como un queso gruyere), es lo de menos: hay misiones secundarias, terciarias, extensiones y también oficios con los que podríamos ganarnos la vida en caso de decidir que eso de salvar al mundo es para otros. Su apabullante apartado técnico

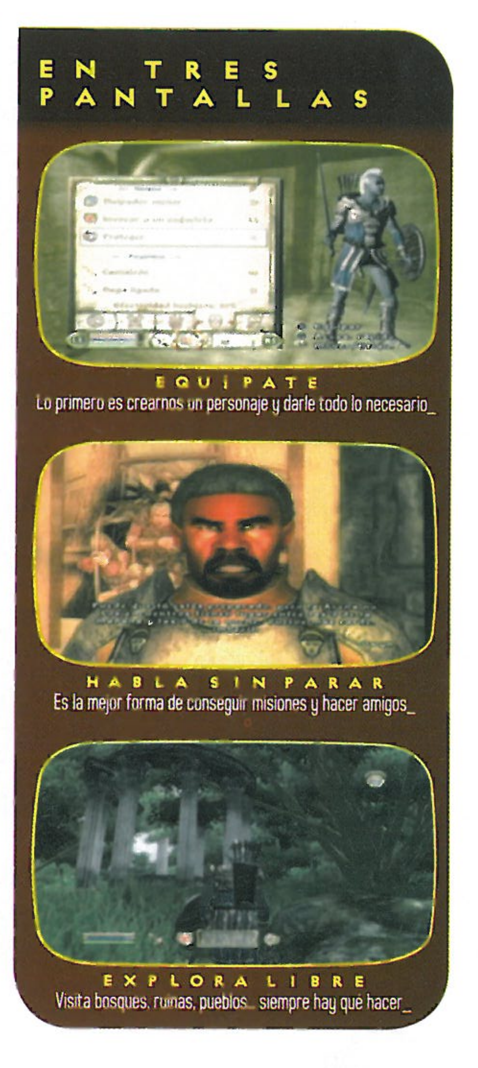
_GÉNERO **ROL INMENSO**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **BETHESDA**
_DESARROLLADOR **BETHESDA**
_DISTRIBUYE **UBISOFT**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.ELDERSCROLLS.COM**







LA VISTA EN PRIMERA PERSONA ES IDEAL PARA LOS COMBATES



EN TRES PANTALLAS

EQUÍPATE
Lo primero es crearnos un personaje y darle todo lo necesario_

HABLA SIN PARAR
Es la mejor forma de conseguir misiones y hacer amigos_

EXPLORA LIBRE
Visita bosques, ruinas, pueblos... siempre hay qué hacer_

ya hizo que el año pasado se convirtiera en el primer juego de **Xbox 360** en ser considerado «*de nueva generación*». La pregunta, claro, es: ¿presenta la versión de **PlayStation 3** suficientes alicientes y mejores como para marcar una diferencia respecto de ésta?

El feísmo es bello

A grandes rasgos, se puede afirmar sin miedo que ambas versiones son calcadas, tanto en lo bueno (el completo sistema de control, la increíblemente realista captura de expresiones faciales) como en lo malo (el mismo *popping* que hacía que los árboles surjan de pronto como setas o la vista en tercera persona, que sigue siendo la asignatura pendiente de **Bethesda**). Incluso «respeta» los mismos errores en el doblaje que ya pudimos apreciar en la versión de **360**... En el otro lado de la balanza está el potencial HD de **PlayStation 3**, que ofrece una versión más depurada, gráficamente más nítida en texturas y efectos y, en general, da la impresión de estar ante un juego más limpio, lo cual no tiene porque ser necesariamente mejor: creemos que el feísmo se ajusta a la perfección en un título oscurísimo y sucio como debe ser éste. También a su favor diremos que se han reducido considerablemente los pesados tiempos de carga que lastraban en gran parte a la **360** y que **Bethesda** se ha esforzado por corregir algunos de los bugs del original. La tierra de Cyrodill parece más exuberante incluso que antes.

¿Pero qué ocurre con las expansiones encargadas de ampliar la vida del juego? Lejos de ofrecer las oportunidades del **PC**, donde cualquiera puede contruibuir con sus creaciones al mundo de **Oblivion**, esta versión de **PlayStation 3** incluye al menos uno de los mejores episodios añadidos en consola, *Knights Of The Nine*, una epopeya que nos llevará de peregrinación, convertido en un cruzado a la búsqueda de reliquias sagradas. Puestos a pedir, es una pena que no se haya incluido la reciente y sobresaliente *Shivering Isles*, que amplía la geografía del juego con dos reinos que parecen sacados de la chistera de **Lewis Carroll**, casi una versión medieval de *Alicia en el País de las Maravillas*. Estará disponible próximamente, como descarga de pago. En cualquier caso son detalles menores. **Oblivion** es inabarcable. Sólo necesitarías otra vida para exprimirlo al máximo.

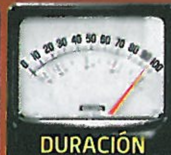
LA VERSIÓN DE PS3 INCLUYE LA EXPANSIÓN KNIGHTS OF THE NINE

CONCLUYENDO. En su día se convirtió en el mejor juego de 360 y ahora brilla con méritos propios dentro del catálogo de PlayStation 3: este GTA en versión fantasía épica ofrece cientos de horas de diversión. Que no te guste el rol es lo de menos.


GRÁFICOS


SONIDO

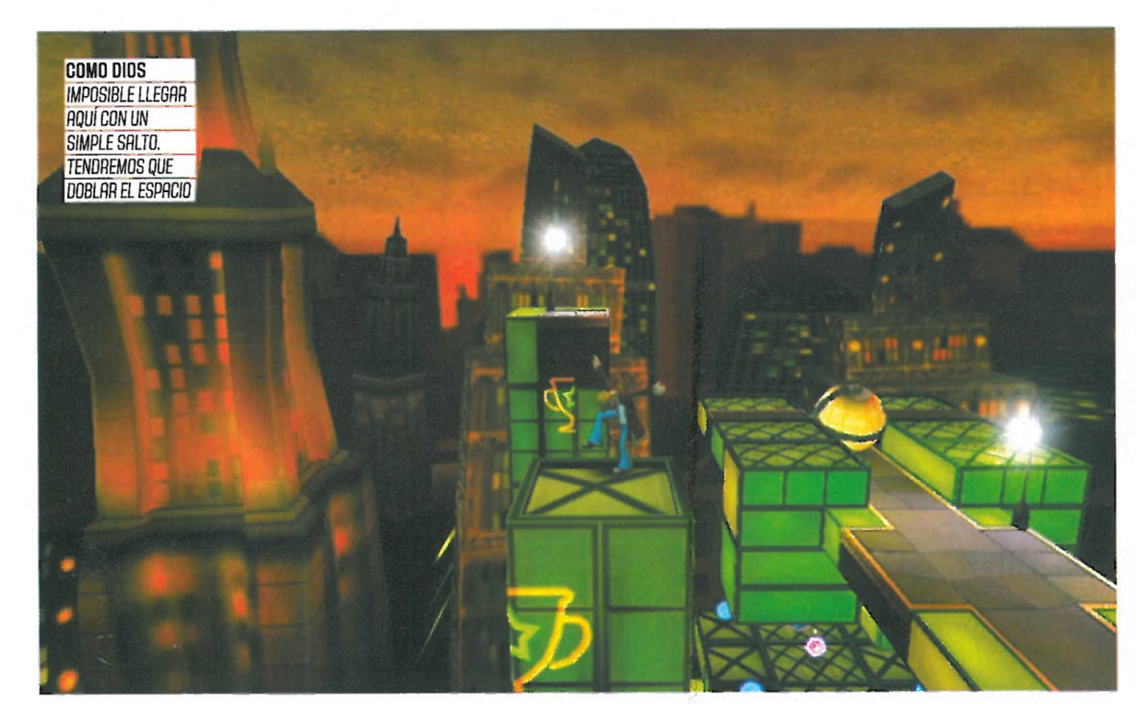

JUGABILIDAD


DURACIÓN



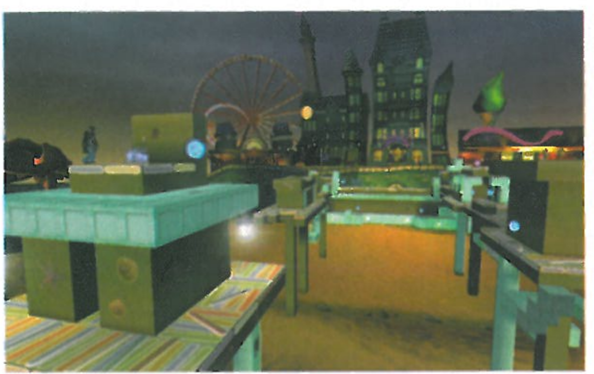


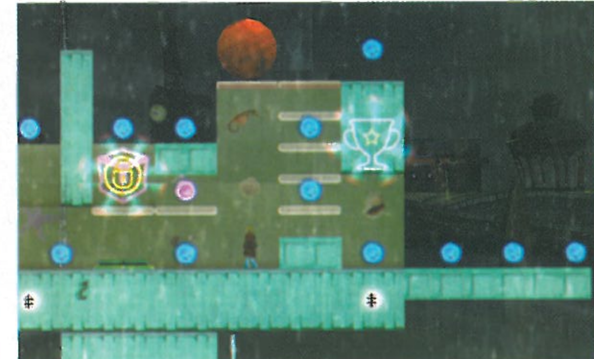
GLOBAL



COMO DIOS
IMPOSIBLE LLEGAR AQUÍ CON UN SIMPLE SALTO. TENDREMOS QUE DOBLAR EL ESPACIO









UN HÉROE EN PANTUFLAS
Con flequillito y pantalones caídos, nuestro desequilibrado soñador tiene un aspecto de lo más *emo*...



_MR WINTERS

CRUSH

BRILLANTE ROMPECABEZAS N-DIMENSIONAL SÓLO APTO PARA APRENDICES DE ESCHER

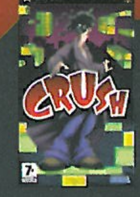
Hace ya más de un año que la exquisitez de *Half-Life 2* trajo a debate la posibilidad de que los sufridos jugadores de **PC** tuvieran que añadir a su equipo chips e incluso tarjetas independientes especializadas en la simulación física realista. Aquella pistola de gravedad parecía mostrar una nueva y prometedora rama de la jugabilidad basada en la interacción con sistemas físicos realistas: apilar cajitas y lanzar bidones por los aires parecía el colmo de la diversión. Un camino interesante, especialmente si conduce a los soñados paraísos artificiales de la realidad virtual, pero que no trajo demasiados frutos. Y mientras tanto surgieron juegos que, planteando auténticas herejías científicas, mostraban caminos lúdicos que, al menos conceptualmente, resultaban mucho más interesantes. Casos como el de *Prey*, con su manipulación del espacio, o el del esperado y próximo *Time Shift*, donde es posible manipular el tiempo.

El caso Crush

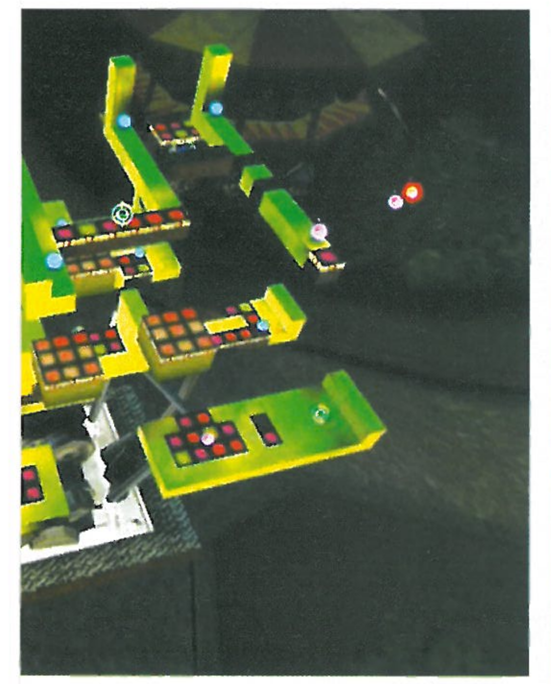
Entre medias, sin aparente relación temática pero compartiendo un radical desprecio por las leyes más básicas de la realidad, nos encontramos con esta joyita para la portátil de **Sony** que esconde, tras su apariencia de simple *puzzle* en 3D, una auténtica barbaridad conceptual, una de las más originales, escandalosas e irreverentes ideas aplicadas a la mecánica que yo haya visto en toda mi sacrificada vida de jugador.

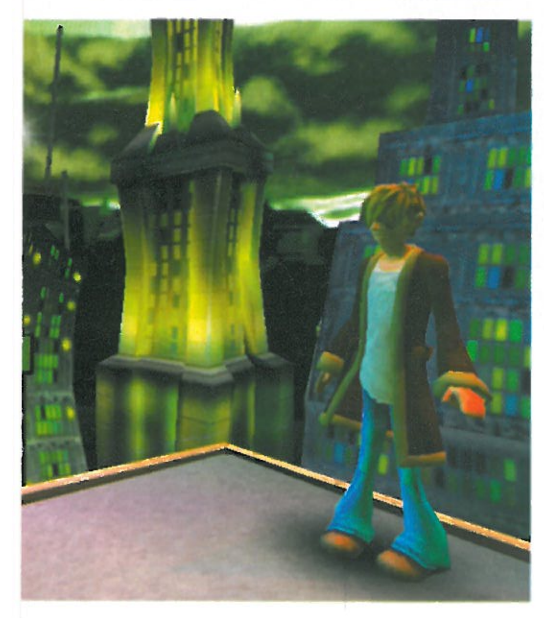
Lo básico es fácil de explicar: en ***Crush*** manejamos a un jovenzuelo en pijama y pantuflas que, por no sé qué historia sobre insomnio, mundo onírico y un novedoso tratamiento de «*psiquiatría homeopática*» (sic), se ve obligado a recolectar bolitas azules por un laberinto de bloques tridimensionales. Un recorrido trufado de los típicos obstáculos y enemigos cuasi-estáticos, unas repugnantes cucarachas, que deberemos atravesar a base de interacciones básicas con los escasos elementos móviles del decorado (coloco la cajita, me subo en la cajita...). La sorpresa viene cuando, explorando el laberinto, advertimos que tal y como

UN ERUCTO GLACIAL EN NUESTRAS JETAS DE CONSOLEROS EXPERIMENTADOS Y MEDIO DORMIDOS



_GÉNERO **PUZZLE 3D DESVIRTUADO**
_PAÍS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **KUJU ENTERTAINMENT**
_DISTRIBUYE **SEGA**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.KUJU.COM**





EN TRES PANTALLAS



LAS BOLITAS. Para alcanzar estas esferas deberás proyectar desde vista cenital_



LA BOLAZA. Podremos empujar estas esferas para alcanzar una altura superior_

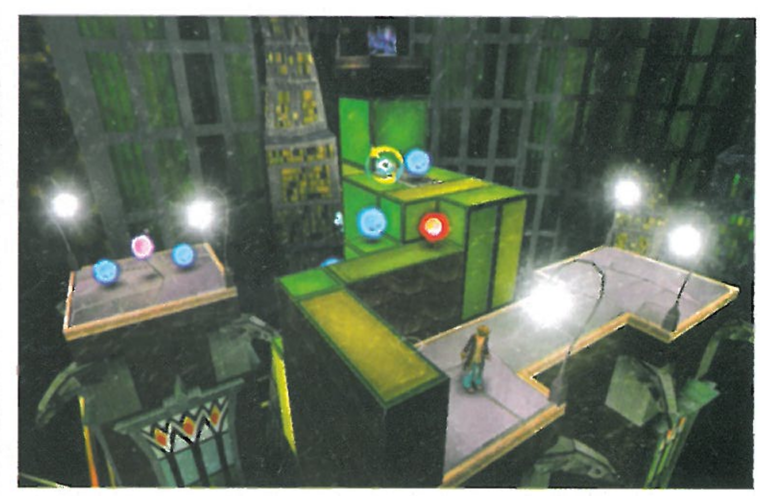


VISTA 2D. Tras el Crush, una superficie alejada se convierte en plataforma_

éste se presenta no es posible atravesarlo. Y entonces llega el *Crush*, un latigazo del gatillo izquierdo que, proyectando la perspectiva en un plano, reduce a dos dimensiones nuestra vista tridimensional. Desde una vista cenital podremos, por ejemplo, fundir a golpe de *Crush* las dos superficies de una enorme torre en un único plano bidimensional que recorrer con libertad: tras entrar en la zona que representaba su techo, desharemos el **Crush** y... ¡voilá! estaremos en la cima.

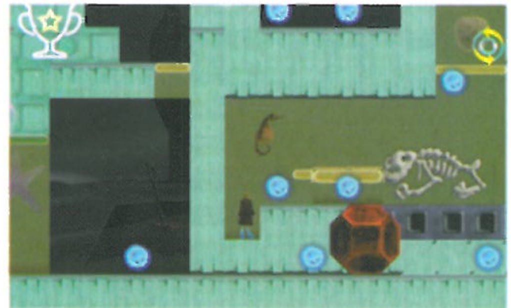
Y esto es todo... nada menos. Esta especie de *trompe l'œil* permanente y manipulable, esta pesadilla de **Escher** interactiva, es el motor de un auténtico rompecabezas, una antinatural manipulación del espacio que hará chillar a nuestras neuronas en un patético esquema de prueba y error con el que trataremos, inútilmente, de manejar el puñetero jueguecito.

Estamos acostumbrados a gramáticas lúdicas más que trilladas. Sabemos qué juegos exigen una certera coordinación ojo-mano, cuáles precisan de capacidades de gestión y qué otros nos enfrentan a retos casi matemáticos. Y por eso este ***Crush*** resulta una bocanada de aire, más que fresco, helado. Un eructo glacial en nuestras jetas de consoleros medio dormidos. Al arrancar el UMD nos topamos de bruces con una maquinaria diabólica que nos convierte en novatos desnudos; un mecanismo antinatural que sólo echa a andar gracias a una inteligencia espacial que tenemos más que oxidada y que nunca se había visto atacada así. Resulta descorazonador que tan pocos juegos nos demuestren, como éste, que no todo está inventado en esta industria.



http://www.youtube.com/watch?v=udEywtrjBkw Acude al Youtube salvador para comprender mejor cómo funciona el particular mecanismo del Crush.





OBJETIVOS ADICIONALES
Algunos objetivos, como el trofeo de la esquina, sólo pueden alcanzarse en dos dimensiones.

PAPER MARIO (WII)

El esperado Super Paper Mario para Wii también jugará con nuestra percepción visual. Manipulando la perspectiva, surgirán nuevas formas de jugabilidad para el viejo fontanero, quien se verá proyectado como una especie de calcomanía 2D sobre un mundo tridimensional.



CONCLUYENDO. Merece totalmente la pena que te enfrentes a este infierno multidimensional. La sensación de plenitud que se alcanza tras resolver uno de sus complejos puzzles parece acompañada por el grito de alegría de nuestro héroe.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN





7+

PS2 • PSP



_GÉNERO **GERÓNIMOS SOBRE EL VACÍO**
_PAIS **UK** _COMPAÑÍA **REEF ENTERT.**
_DESARROLLADOR **REBELLION**
_DISTRIBUYE **TAKE 2**
_JUGADORES **1-2** _ONLINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.FREERUNNING.COM**



ESAS LINEAS INDICAN UN FLUJO SANOTE Y MOLÓN. COMO SI MOVERSE A BASE DE MORTALES NO FUERA BASTANTE SUPERHEROICO.



LAS CARRERAS SON UN BÚSCATE LA VIDA ACROBÁTICO.





LA VERSIÓN PARA PSP, CLAVADITA EN TODO A LA DE PS2.



¡TRAPITOS! En la Guarida puede uno ponerse de gala para hacer el cabra._

_STAN BY

FREE RUNNING

¿BAJAR DE UN EDIFICIO EN SIETE SEGUNDOS Y VIVIR PARA CONTARLO? LOS PRACTICANTES DE PARKOUR PUEDEN.

Alguno, al menos. Y nosotros que creíamos que los balcones sólo servían para fumar cigarrillos a escondidas... Pero el deporte francés de movimiento eficiente sobre obstáculos urbanos imposibles tiene una modalidad basada también en la elegancia y la acrobacia. Es, efectivamente, el Free Running. En torno a esto gira este juego de **Rebellion**, un proyecto que los británicos retomaron tras la compra de **Core Design**.

Ya dimos las claves básicas de ***Free Running*** en nuestra ***preview*** del mes pasado, y, con la copia final en la mano, las cosas siguen estando más o menos igual: se trata de un juego con una estupenda actitud, los maestros adecuados, pero un aspecto ligeramente envejecido. Con monstruosidades en **PS2** como *God of War 2* o los últimos *GTA*, sin ir más lejos, y con la sombra imponente de **Xbox 360** y **PS3**, ***Free Running*** no da la sensación de llegar a donde debería haber llegado. Ni gráficamente, ni en su extensión. Que nadie me malinterprete: no se trata de un juego en el que lo visual tenga demasiada importancia: las virtudes están en otro sitio. Sí se echan en falta escenarios más monstruosos. Pero estos, que se desbloquean mediante la superación de retos (muy al estilo *Tony Hawk's*) y se ambientan en un Londres genérico, sí que crecen en verticalidad con soltura, y ofrecen en sí mismos retos al jugador que necesita imperiosamente alcanzar hasta el último rincón de ellos. Y eso sí que es posible en ***Free Running***. El cómo es lo divertido.

Los controles están practicamente heredados de *THPS* (también), con botones para trucos, salto e impulso extra y, una particularidad, uno que ha de pulsarse en el momento adecuado para suavizar las caídas, algo vital para moverse con fluidez. Es esta la clave del juego, la fluidez: mediante aterrizajes limpios y variedad de trucos mientras se superan distancias absurdas, el Flujo del *traceur* aumenta, y su puntuación, potencia y eficacia lo hace en consonancia. Por otro lado, la ropa, licenciada por **Adidas**, es la que modifica y mejora las características del corredor, y también se desbloquea conforme se superan los retos de los distintos escenarios.

CONCLUYENDO: Ocio suicida y funambulista de desarrollo fluido y, esperemos, futuro en la next-gen.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN













7+

PSP

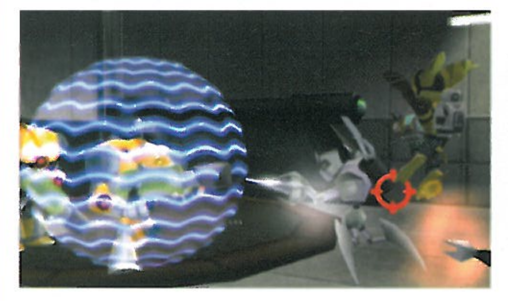
_GÉNERO **PLATAFORMAS DE ARMAMENTO PESADO**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **HIGH IMPACT**
_DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS Y VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.RATCHETANDCLANKGADGETS.COM**



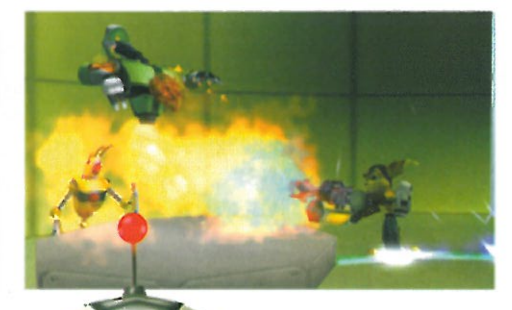
ARMAS UNAS LAS CONSEGUIRÁS CUMPLIENDO OBJETIVOS EN LA AVENTURA Y OTRAS DEBERÁS COMPRARLAS_



CLANK Y SUS ESBIRROS En determinados niveles del juego podrás controlar al robótico compañero de Ratchet. Éste cuenta con la ayuda de «gadgebots» a los cuales puedes dar órdenes (Esperar, Atacar, Entrar y Seguir) para que ataquen al enemigo o te ayuden a abrir ciertas puertas_







_SEXY CRAZY

RATCHET & CLANK
EL TAMAÑO IMPORTA

NO ES NINGÚN PLACEBO, ES LA MEDICINA PERFECTA QUE TE SANARÁ EL CORAZÓN PARTÍO. Y ES QUE, YA NO SE HACEN PLATAFORMAS DE ESTE TIPO...

No es ni mejor, ni peor, ***El Tamaño Importa*** es igual que el penúltimo *Ratchet & Clank* que apareció en **PlayStation 2**, y eso que han cambiado de programadores...

Tomando prestadas las ideas iniciales de **Insomniac** y rechazando la paranoia de continuar con la estructura puramente *shooter* de *Gladiator*, **High Impact** ha creado un *Ratchet & Clank* divertido y con los clásicos ingredientes de la saga que hacen de él un juego muy adictivo. Plataformas, rompecabezas, grandes dosis de acción, mejoras de armas y armamento, duelo en el espacio, carreras, *final bosses*... vamos, un plataformas multidisciplinar en estado puro. Y de su cosecha, de la de los desarrolladores, han salido buenas ideas: nuevos *gadgets*, como una pistola regadera que permite plantar flores que te sirven de catapulta o escalera; y minijuegos con Clank que recuerdan al simpático *Lemmings*. Su jugabilidad, como es de esperar, es sencilla, intuitiva y muy, muy variada; y aunque en ocasiones tanta acción satura, dicho exceso queda compensado por la entrega de nuevas armas o mejoras del traje de Ratchet.

Gráficamente luce bastante bien: personajes de buenas proporciones, enemigos de *look* original, escenarios variados... el pero, sin duda, es el control de la cámara (se maneja con L y R) pues en más de una ocasión te deja vendido ante el oponente o ante los devenires del entorno.



100°

DAXTER

RATCHET & CLANK: EL TAMAÑO IMPORTA

APE ESCAPE P

0°

CONCLUYENDO: Lo mejor del Ratchet & Clank original ahora te lo podrás llevar a cualquier lugar. Su gran variedad de géneros (plataformas, puzzles, carreras... con gran predominio del shooter) te mantienen pegado a la portátil.



GRÁFICOS



SONIDO



JUGABILIDAD



DURACIÓN





GLOBAL



12+
PSP

_GÉNERO PLATAFORMAS NO-MUERTAS
_PAÍS EEUU _COMPAÑÍA KONAMI
_DESARROLLADOR BACKBONE ENTERTAINMENT
_DISTRIBUYE KONAMI
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS-VOCES CASTELLANO-INGLES
_WEB WWW.BACKBONEENTERTAINMENT.COM

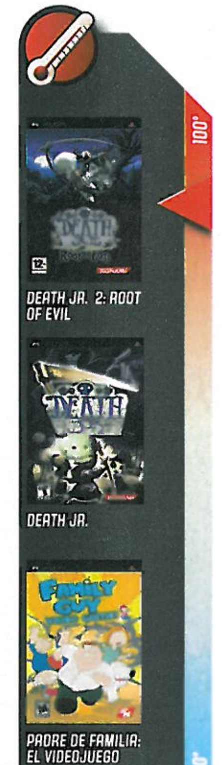

SI LAS CUCHILLAS TE PARECEN MALAS, ESPERA A DESCUBRIR LO QUE TE ESPERA AL OTRO LADO...



POLLOS LÁSER Sacadas directamente de las peores pesadillas del Coronel Sanders, estas aves de mirada destructiva le estropean a cualquiera su día en la granja.






DEATH JR. 2: ROOT OF EVIL
DEATH JR.
PADRE DE FAMILIA: EL VIDEOJUEGO

_BURGUNDY

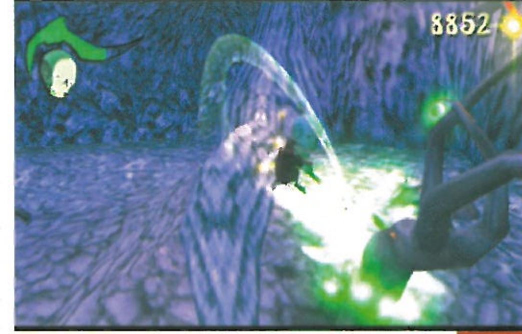
DEATH JR.2
ROOT OF EVIL

EL RETOÑO DE LA MUERTE VUELVE A PSP, Y ESTA VEZ VIENE BIEN ACOMPAÑADO...

Casi sin que nos demos cuenta, Death Jr. se ha convertido en todo un icono de la portátil de **Sony**: un personaje que prácticamente nació con la consola y que ha logrado con éxito dar el salto a otros medios (cómic y línea de juguetes por ahora, pero ya se habla de una película). Con un diseño de producción claramente inspirado en **Tim Burton** y un protagonista que parecía casi una versión infantil del Manny Calavera de *Grim Fandango*, el primer *Death Jr.* no era ninguna maravilla, pero ofrecía generosas dosis de diversión al niño siniestro que todos llevamos dentro.

Vale, es cierto que la inevitable secuela no logra superar del todo los problemas de jugabilidad y la inconsistencia de las cámaras que sufría su predecesor, pero sería estúpido pedirle a un juego tan divertido como ***Death Jr. 2: Root Of Evil*** que reinventara la rueda. Mucho más si nos ofrece novedades tan estimulantes como la posibilidad de controlar a Pandora (la amiga gótica de DJ) o una irresistible galería de villanos que pone de manifiesto la asombrosa capacidad que tienen los chicos de **Backbone** para el diseño de personajes (nuestros preferidos, los payasos tóxicos de casi tres metros). Acabar con esta galería de seres grotescos a base de combos y de unas armas que parecen llevar la marca ACME no es un placer pequeño, aunque uno tiene la sensación de que un personaje tan poderoso merece algo más que otro plataformas resultón.





CONCLUYENDO. Es muy difícil que un fan de Tim Burton se resista a la diversión insensata que proporciona este título, pero su monotono desarrollo y su inconsistente jugabilidad lo alejan bastante de la categoría de imprescindible.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN





GLOBAL

CONSÍGUELO...

POR CORREO

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:

GAME-CentroMAIL.
C./Virgilio 9.
Ciudad de la Imagen
Pozuelo de Alarcón.
28223 Madrid.

En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

EN TU TIENDA

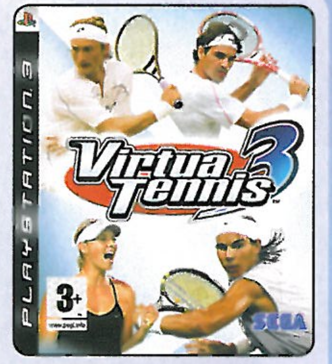
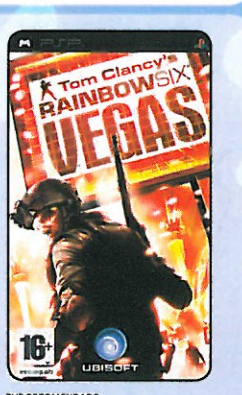
Dirígete con este cupón a tu tienda **GAME-CentroMAIL** más cercana.

Para más información llama al **902 17 18 19.**



DESCUENTO DE 5€

AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

PS3	PS2	PSP	XBOX 360	WII
				
PVP RECOMENDADO 69,95 €	PVP RECOMENDADO 49,95 €	PVP RECOMENDADO 49,95 €	PVP RECOMENDADO 69,95 €	PVP RECOMENDADO 49,95 €
SÓLO PARA xtreme	SÓLO PARA xtreme	SÓLO PARA xtreme	SÓLO PARA xtreme	SÓLO PARA xtreme
64,95 €	**44,95 €**	**44,95 €**	**64,95 €**	**44,95 €**

CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA

CUPÓN DE PEDIDO

VIRTUA TENNIS 3	HEATSEEKER	RAINBOW SIX VEGAS	CALL OF DUTY 3	WING ISLAND
☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO
				

NOMBRE ______ APELLIDOS ______
DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______
POBLACIÓN ______ CIUDAD ______ CÓDIGO POSTAL ______
TELÉFONO ______ NIF ______ EMAIL ______

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4 € // BALEARES 5 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE MAYO DE 2007







18+
Wii



_GÉNERO SIMULADOR DE GANGSTER VENGATIVO
_PAIS EE.UU. _COMPAÑÍA EA GAMES
_DESARROLLADOR EA REDWOOD SHORES
_DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.ELPADRINO.ES



ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

EL PADRINO: EL CHANTAJE

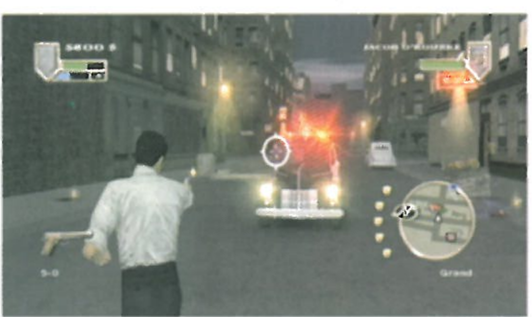
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE



LA CALLE ES MI CONCESIONARIO ROBA EL COCHE QUE QUIERAS. REVIÉNTALO, Y LUEGO BUSCAS OTRO. SIN MIRAMIENTOS_



¿FULANAS EN UNA MÁQUINA NINTENDO? Realmente, los tiempos están cambiando. Eso sí, únicamente podrás hablar con ellas. Nada más_

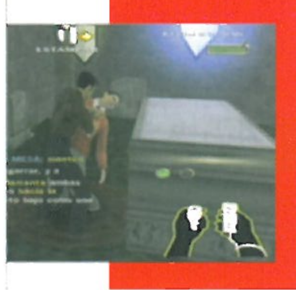




WIIMOTE MAFIOSO

El control con wiimote y nunchaku es muy sencillo. Y te dará mucho juego, ya sea conduciendo como reventando la cabeza de alguien contra un muro...





_NEMESIS

EL PADRINO
EL CHANTAJE

ELECTRONIC ARTS FACTURA UNA ALTERNATIVA, DIVERTIDA Y VIOLENTA, AL BUENROLLISMO HABITUAL DEL CATÁLOGO DE WII.

Te mola la violencia, reconócelo. De cara a tus amigos, tu novia y tu familia, vas de santurrón, echándote unas risas con la abuela al jugar con los bolos del *Wii Sports*. Pero en tu interior te gustaría saber cómo sería utilizar el wiimote y el nunchaku para hacer el canalla. Hasta ahora eran pocas las alternativas que ofrecía **Wii** para complacer a los mayores de 18 años con ganas de algo fuerte, pero la cosa empieza a cambiar. Aún hay que esperar para jugar con *Manhunt 2*, pero ya puedes ir calentando nudillos con esta aventura mafiosa de **EA**, inspirada en *El Padrino*, la legendaria película de **Francis Ford Coppola**.

Violento y carente de cualquier atisbo de moralidad, como los personajes de la novela en que se inspira, ***El Padrino: El Chantaje*** adapta a **Wii** la mecánica del juego original de **PS2**, añadiéndole mejoras. Algunas idénticas a las de las versiones **Xbox 360** y **PS3**, y otras nuevas, como las submisiones de chantaje. Pero el verdadero atractivo, como sucede con todos los títulos de **Wii,** reside en utilizar el *wiimote* y el *nunchaku* para ejecutar todo tipo de acciones: conducir, disparar o propinar palizas. Encarnando a un sicario de los Corleone, asesinarás, robarás y extorsionarás en el NY de los años 40/50, mientras participas en algunos de los eventos más recordados del film original. Combatirás a las otras Familias, mientras controlas tus garitos clandestinos, sobornas a la policía y llevas a cabo sangrientas vendettas. Pese a sus mediocres gráficos (en comparación a otras versiones), su atractiva mecánica y el hecho de ser único en su género para **Wii**, hacen de él un título ideal para usuarios talluditos.

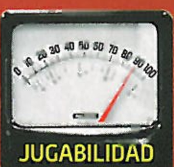
CONCLUYENDO: Una aventura extensa, violenta y sorprendentemente divertida de jugar con wiimote y nunchaku. Lástima que flojee en algunos detalles gráficos. Si logras pasar eso por alto, te aseguro que disfrutarás haciendo de mafioso.



GRÁFICOS



SONIDO



JUGABILIDAD



DURACIÓN





18+ PS3

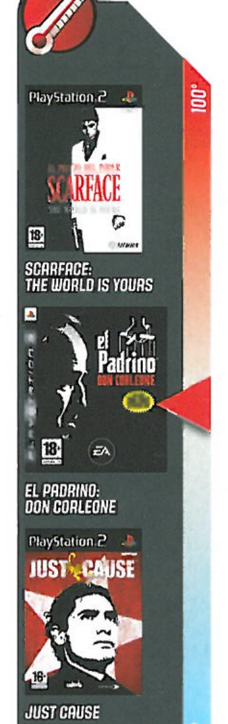
_GÉNERO SIMULADOR DE HAMPÓN
_PAIS EE.UU. _COMPAÑÍA EA GAMES
_DESARROLLADOR EA REDWOOD SHORES
_DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS
_JUGADORES 1 _ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.ELPADRINO.ES

_NEMESIS

EL PADRINO
DON CORLEONE

NO ES EL ESPECTÁCULO GRÁFICO QUE NOS PROMETÍAN EN PS3, PERO SIGUE SIENDO UNA AVENTURA APASIONANTE.

El hecho de que *GTA IV* no vaya a salir a la venta hasta el próximo octubre, unido a la ausencia de una fecha concreta de salida para *Saints Row*, convierten a ***El Padrino*** en la única aventura de mecánica abierta (lo que se conoce como *sandbox*) de todo el catálogo de **PS3**. Esto supone una indiscutible ventaja para **EA**, pese a que esta versión, que se supone la más evolucionada a nivel gráfico, no alcanza la brillantez y el detalle que se auguraba en la presentación del proyecto *El Padrino*, allá por 2005. Aún así, es la mejor entrega, visualmente hablando, de todas las que han aparecido (**Xbox 360**, **PS2** y **Wii**), aunque su gran virtud sigue siendo su mecánica. La crónica de este sicario de los Corleone sigue enganchando como ya lo hacía en **PS2**, y aporta como novedades la posibilidad de contratar sicarios y mejoras en los escenarios (hay más misiones en azoteas y se han diferenciado mejor los almacenes de las diferentes familias). Si ya tienes la versión **PS2**, no te merecerá la pena soltar 70 euros por ***El Padrino: Don Corleone***, pero si no jugaste en su día y buscas una aventura tan truculenta como divertida y con más de cincuenta horas de juego, no es una opción nada descabellada. O eso o esperar pacientemente a *GTA IV* que, a todas luces, será infinitamente superior. Lástima que no podamos amenizar la espera con un *Scarface* para **PS3**...





LO QUE PUDO SER Y NO FUE La pantalla de arriba muestra lo que EA anunciaba que sería El Padrino de nueva generación. El resultado final (abajo) no ha sido tan brillante_



NIU YOL, NIU YOL HABLA CON LA GENTE, PERO OJO CON LIARTE A TIROS, O LA POLICIA Y LAS FAMILIAS PONDRÁN PRECIO A TU CABEZA

¡OPS! CREÍA QUE NO ESTABA CARGADA Que nadie se lleve las manos a la cabeza. Encarnar a un gangster significa pasarse la moralidad por el forro del tanga. ¿Que un comerciante se pone chulo? Le invitas a una ración de plomo y discusión zanjada_



LANZAMIENTO DE MADERO

El Padrino: Don Corleone utiliza los sensores del Sixaxis para ejecutar algunas acciones, como empotrar cabezas contra la pared o arrojar a un policia corrupto por una azotea. El pobre no se recuperó.



CONCLUYENDO. No es lo que nos prometieron, al menos a nivel gráfico, pero es imposible no verse atrapado por este submundo de gangsters, tiroteos y traiciones, con la pelicula de Coppola como fondo. Eso si, GTA IV lo barrerá del mapa.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN



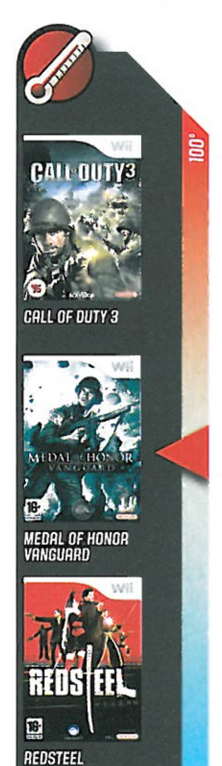


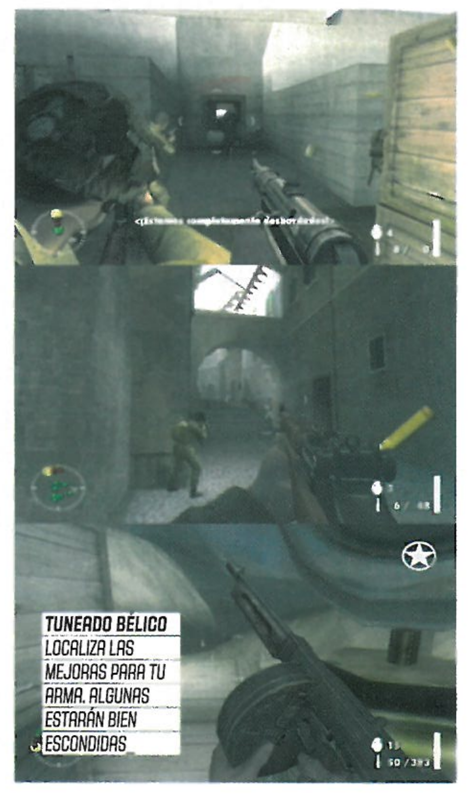
GLOBAL

16+

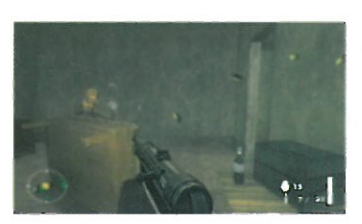
Wii

_GÉNERO SHOOTER TRONCHANAZIS
_PAIS EE.UU. _COMPAÑIA EA GAMES
_DESARROLLADOR EA LOS ANGELES
_DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.MOHES.EA.COM





TUNEADO BÉLICO LOCALIZA LAS MEJORAS PARA TU ARMA. ALGUNAS ESTARÁN BIEN ESCONDIDAS_





BENDITO TUTORIAL No te lo saltes. Los necesitarás para descubrir todo lo que puedes hacer con los mandos_



¡PORCA MISERIA! EL JUEGO ARRANCA EN PLENA OPERACIÓN HUSKY, DANDO CAZA A LAS TROPAS DE BENITO «DUCE» MUSSOLINI_

_NEMESIS

MEDAL OF HONOR
VANGUARD

¿QUÉ PREFIERES: MECÁNICA DIVERTIDA O GRÁFICOS IMPACTANTES? EL MOH DE WII APUESTA POR LO PRIMERO, HACIENDO DE TU WIIMOTE UN FUSIL. Y SIN LLEGAR A HERNIARTE, COMO EN COD 3.

Para ser sincero, hacía meses que tenía la **Wii** olvidada, desde la aparición de *Wario Ware Smooth Moves*. Pero en los últimos días he podido echarle las zarpas a un trío de títulos que me han devuelto la confianza en la máquina de **Nintendo**. Y uno de ellos es este ***Medal Of Honor Vanguard***.

Como podéis comprobar por las pantallas que acompañan a estas líneas, sus gráficos no se acercan ni de lejos a la calidad visual que deparará el *MOH* para las otras dos consolas de nueva generación, **PS3** y **Xbox 360**, pero es condenadamente divertido a la hora de jugar. Ya lo era el *MOH Vanguard* de **PS2**, pero éste además cuenta con la insuperable virtud de utilizar el *wiimote* a modo de fusil, logrando una inmersión total en el juego, como ya hiciera en su día el *Call Of Duty 3*. Aunque en ***MOH Vanguard*** no tendrás que sudar la gota gorda, como en el juego de **Activision**. Para mí, que ya tengo mis achaques, ha sido una ventaja (todavía recuerdo del *COD3* la lucha, cuerpo a cuerpo, con aquel alemán, más duro que el rostro de un concejal de urbanismo), pero comprendo que para otros usuarios esto sea una decepción. ***MOH Vanguard*** no ofrece los minieventos del *COD3*, pero explota las posibilidades de la **Wii** con salero (como en el salto inicial desde el avión, moviendo el *wiimote* y el nunchaku como si fueran las cuerdas del paracaídas) y el desarrollo de las fases, ambientadas en cuatro operaciones de la 2ªGM (Husky, Neptuno, Market Garden y Varsity) es apasionante. Es lo de siempre, pero sigue enganchando como en aquel primer *MOH* de **PSone**.

Si buscas un *shooter* bélico para **Wii**, tu primera opción debería ser *COD3*, pero si ya lo tienes, con este *MOH* podrás seguir disfrutando con tu **Wii**. Y es que no todo van a ser minijuegos deportivos para abuelas...



CAER EN LAS BRASAS Cuidado donde aterrizas o podrías caer sobre un furibundo fan del Duce_

¡JERONIMOOOOOOOOO!

La elección de la 82ª División Aerostransportada como protagonista del juego no es casual. Cada campaña arranca desde el aire y, tras saltar en paracaídas, podrás decidir donde aterrizar, manejando el wiimote y el nunchaku como si de las cuerdas del paracaídas se tratara. Elige bien el sitio: algunos esconden mejoras para tu arma.



CONCLUYENDO: No ganará un premio a los mejores gráficos del año, pero me lo pasé en grande cazando a los muchachos de Hitler, wiimote en mano. Si ya tienes el más vistoso COD3, y buscas un FPS bélico, MOH es una buena opción.













12+

PSP

_GÉNERO **RECOPILATORIO MEGADRIVERO**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **EA GAMES**
_DESARROLLADOR **TEAM FUSION**
_DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **AD-HOC**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **ES.EA.COM**

PAPA, NO CORRAS: SÓLO PATEA ¿OS IMAGINÁIS UNA BURRADA COMO ROAD RASH HOY EN DÍA. NO LO DEJARÍAN PONER A LA VENTA...

ESTAMPAS DE OTRA ÉPOCA JOHN TONES AÚN NO TENÍA PELOS EN LA CERVIZ Y LAST MONKEY LLEVABA CAMISETAS DE ALF



_NEMESIS

EA REPLAY

OTRO FESTÍN RECOPILATORIO PARA FANS DE LO RETRO, COLECCIONISTAS NOSTÁLGICOS Y OTRO COYOTES.

¿Eres un viejo gruñón que piensa que cualquier tiempo pasado fue mejor? ¿Duermes todas las noches abrazado a tu **SNES**, **MD** o **Coleco**? No te preocupes. Los fósiles como tú y yo configuramos un jugoso mercado para las compañías de videojuegos, que nos arrojan de vez en cuando algún recopilatorio de glorias añejas para satisfacer nuestro furor por lo retro. La última en apuntarse al carro ha sido **Electronic Arts** que, ya tardaba en hacerlo, ha decidido recuperar parte de aquellos cartuchos que convirtieron a la **MegaDrive** en la consola de más éxito de la historia de **Sega**. El plato fuerte de este UMD, compuesto por 14 clásicos, es sin duda la trilogía *Road Rash*, que sigue conservando toda su furiosa jugabilidad...y una violencia que haría manchar los calzones a los actuales responsables de tráfico. Un juego burro, burro de veras, acompañado de otro clásico legendario como es *Desert Strike* (y su secuela *Jungle Strike*). La tercera entrega, *Urban Strike*, brilla por su ausencia, al igual que los dos grandes mitos del legado **EA** en **MD**: *EA Hockey* y *John Madden Football*. Seguramente, se los han guardado para la segunda entrega, que ya ha sido anunciada oficialmente. En esta sobran algunos títulos de relleno, como *B.O.B.* o *Mutant League Football*, pero incluye algunas monadas como *Budokan*, *Syndicate* o el incomprendido y genial *Haunting*. La conversión es impecable (deja elegir dos formatos de pantalla) y cuesta menos de 30 euros. Y los tres *Road Rash* ya los valen por sí solos.



LOS 14 CLÁSICOS INCLUIDOS

- B.O.B.
- Budokan
- Desert Strike
- Haunting Starring Polterguy
- Jungle Strike
- Mutant League Football
- Road Rash
- Road Rash II
- Road Rash III
- Syndicate
- Ultima: The Black Gate
- Virtual Pinball
- Wing Commander
- Wing Commander: Secret Missions

CONCLUYENDO: Es extraño que no hayan incluido las dos mayores glorias de EA para MD: Madden y EA Hockey. Al menos el precio es acertado. Si tuviste una MD, te embargará la nostalgia. Si no la tuviste, ya es hora de ver lo que te perdiste.















LA DIFERENCIA GRÁFICA ENTRE LA VERSIÓN DE PSP Y DS ES NOTABLE. LA DE NINTENDO, NO OBSTANTE, ES MÁS MANEJABLE GRACIAS AL PUNTERO, Y MÁS ESTABLE.







ITEM-MANÍA Pueden usarse hasta cuatro objetos y pueden seleccionarse antes de cada combate.

A LA RICA GEMA, OIGA

En 2001, PopCap Games (compañía creada tan sólo un año antes) creó Diamond Mine, un juego flash para navegadores que, tras un éxito rotundo, y renombrado como Bejeweled, comenzó a popularizarse principalmente entre ese obtuso sector que venimos llamando «jugadores ocasionales». El juego ha llegado en diferentes versiones a varios servicios, desde la Microsoft Zone o Xbox Live a descargas para palms y móviles.





_STAN BY

PUZZLE QUEST

D3 PUBLISHER PARECE QUE HA ENCONTRADO LA MANERA DE ACERCAR LOS RPG DE TODA LA VIDA AL JUGADOR *CASUAL*

O al menos se ha acercado mucho al centro de la diana con una fórmula que, a primera vista, hace arquear las cejas a los más talluditos en esto de los videojuegos: sustituir los combates de un RPG épico y de espíritu nipón (y no sólo en lo visual) por *puzzles*. Esa misma cara pusimos nosotros al principio...

Bejeweled estratégico. ¿Cómo?
Puzzle Quest comienza como un juego de rol al uso, eligiendo un personaje tipo entre cuatro profesiones (druida, mago, caballero y guerrero), poniéndole nombre y lanzándonos con él al mundo de Erethia. El cual necesita, como no podía ser de otro modo, de héroes valerosos para librarlo de una amenaza que, iremos descubriendo conforme avanza la historia, emana del señor oscuro de turno, Lord Bane. El argumento se desarrolla a golpe de misión, las cuales irán recibiéndose en las diferentes ciudades y ciudadelas que pueden visitarse a través del interfaz principal, un simpático mapa cenital reducido a un esquematismo básico pero eficaz.

Hasta aquí nada nuevo. La sorpresa llega cuando entablamos el primer combate (dentro de un somerísimo tutorial) y nos encontramos con un tablero inmediatamente familiar para los que hayan visitado juegos como *Bejeweled* o *Zoo Keeper*. El *puzzle* se compone de gemas de colores intercaladas con calaveras, monedas y estrellas púrpura que han de alinearse en grupos de tres o más para desatar su efecto: las gemas aportan maná de cuatro tipos dis-

PUZZLE QUEST. CHALLENGE OF THE WARLORDS 3+

NINTENDO DS • PSP

_GÉNERO **RPG ROMPECABEZAS**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **D3 PUBLISHER**
_DESARROLLADOR **1ST PLAYABLE PRODUCTIONS/INFINITE INTERACTIVE**
_DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **WI-FI/AD HOC**
_TEXTOS **INGLÉS**



¿MANDE? Las secuencias seudoanimadas, de claro grafismo manga, hacen avanzar la historia entre misiones. Los más impacientes o puzzlemaníacos agradecerán la posibilidad de saltarse estos diálogos. Un poco ladrillo sí que son_

NO SÓLO CON EXPERIENCIA SE MEJORAN LAS HABILIDADES. CON UN TEMPLO EN LA CIUDAD, EL DINERO CONSIGUE LO IMPOSIBLE.

...nate Gold at the Temple to improve your skills

You have 6978 Gold

Skill	Rank	Cost
Earth Mastery	10	950 Gold
Fire Mastery	8	850 Gold
Air Mastery	6	750 Gold
Water Mastery	10	950 Gold
Battle	17	1800 Gold
Cunning	4	650 Gold
Morale	33	2100 Gold

Done — Add Points — More Info...





EN TRES PANTALLAS

PUPITA. Regla principal: no dejar que el señor feo combine calaveras_

TROTAMUNDOS. De ciudadela en ciudadela y hago puzzles porque me toca_

HOME SWEET HOME. Además de mejorar la ciudad, pueden asediarse otras_

tintos, las estrellas dan experiencia, las monedas, dinero, y las calaveras dañan al enemigo. La mecánica de combate rompecabezas por turnos se entiende rápidamente, y se ve completada con hechizos (un máximo de seis por combate, con lo que en niveles superiores conviene seleccionar muy bien los que se llevan a la refriega) de efectos variados (robar maná, provocar daño, *power-ups*), aunque dominarla, especialmente para aquellos acostumbrados a las combinaciones contrarreloj, puede llevar algo más de tiempo: lo importante aquí es meditar bien cada movimiento, buscar la jugada que aporte turnos extra, buenas cantidades de maná y daño para el contricante. Si puede ser todo a la vez, mejor.

También conviene evaluar primero al enemigo y sus hechizos (cosa que el juego permite, claro) para tratar de boicotear sus jugadas. El combate de ***Puzzle Quest*** es una suerte de *Zoo Keeper* ajedrecístico absolutamente adictivo, con una profundidad de juego creciente, irresistible y envidiable. Una vuelta de tuerca a uno de los *puzzles* casuales por excelencia, atractivo para el jugador cerebral y con un potencial tremendo para el ocasional.

Mundos de fantasía

Pero aún hay más. No hay que olvidar que se trata de un RPG, con un mundo a explorar y las características habituales de rol. El personaje gana experiencia y sube de nivel, mejorando sus habilidades (el daño que puede hacer, el partido que saca de las gemas de maná, sus puntos de vida, etc.). Puede, también, ampliar su ciudadela, con instalaciones que le permitirán capturar enemigos y criaturas, aprender nuevos hechizos de los primeros, entrenar monturas o forjar objetos. Todo ello a través de *puzzles* específicos de habilidad, siempre derivados del omnipresente *Bejeweled*. Existen también tiendas para comprar nuevos items en cada ciudad, encuentros aleatorios en los desplazamientos, asedios a otras ciudades para obtener tributos y aumentar los ingresos, misiones secundarias y elecciones que cambian (un poco) el devenir de los acontecimientos.

PUZZLE ESTRATÉGICO POR TURNOS EN LUGAR DE ESPADAZOS. FUNCIONA, Y DE QUÉ MANERA.

Todo esto se reduce a dos logros principales: primero, se consigue un RPG con combates realmente estratégicos a través de inesperados *puzzles*. Y dos, que, precisamente por ellos, el rol puede calar subrepticiamente entre los no habituales del género.

CONCLUYENDO. Sorprendente, imaginativo, desafiante y adictivo. Un must-have inesperado.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN





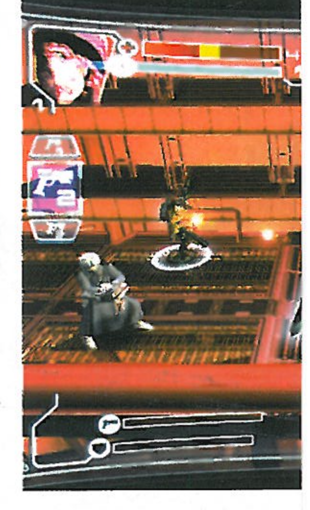






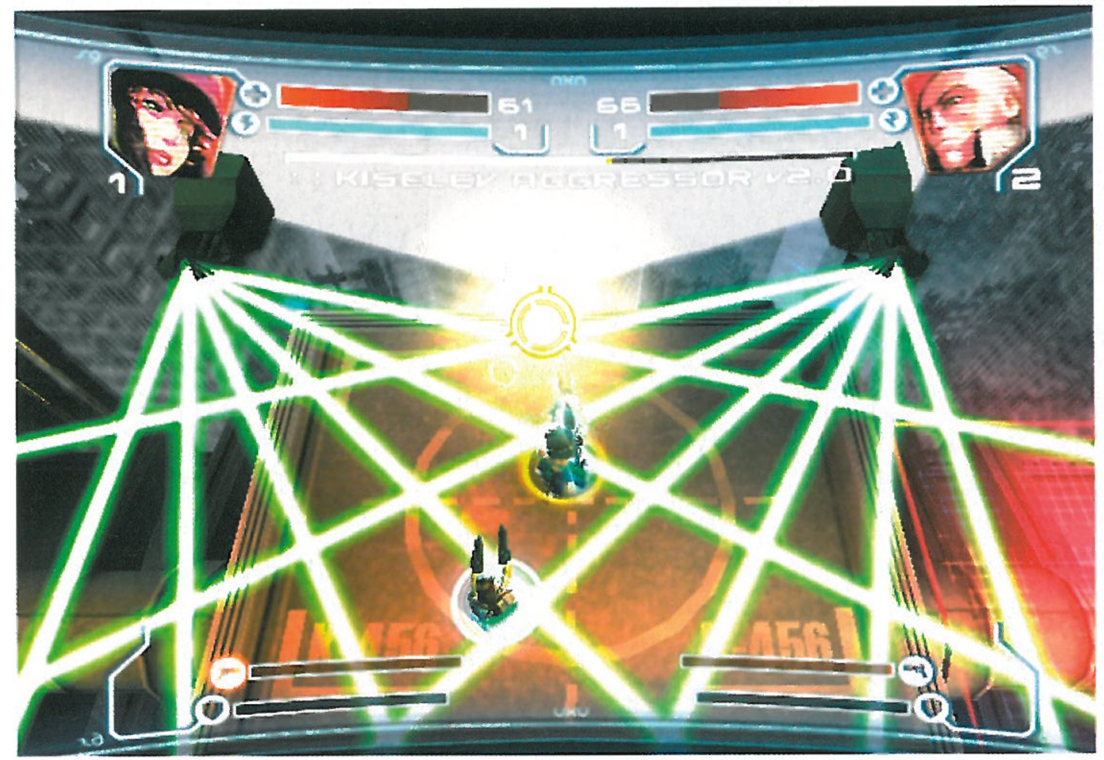








BRILLOS Y REFLEJOS
Algunos decorados, sobre todo los de perspectiva cenital, tienen tantos logros visuales que hacen maldecir a quien quiera que inventó las 3D.





ABUNDAN FUNDICIONES Y FÁBRICAS. LA ECONOMÍA SOVIÉTICA ES ASÍ.

100°

IKARUGA

THE RED STAR

SPIKEOUT

0°

_JOHN TONES

THE RED STAR

¡CAMARADAS! ¿QUIEN ANSÍA UN JUEGO DE ACCIÓN DIRECTA, SIN MONSERGAS, BIEN REALIZADO Y BRUTALMENTE DIVERTIDO?

Cuando pase el tiempo recordaremos **Acclaim** como lo que fue: una compañía con un gusto monumental por la chorrada sin gracia y la provocación fácil. Podemos dar gracias a que quebró antes de publicar ***The Red Star***, que ya andaba prácticamente acabado, o es sencillo imaginar en qué habría acabado su campaña publicitaria: consignas soviéticas de tres al cuarto y progresivo aumento del diámetro pectoral de alguna de las heroínas del juego. Aunque **Acclaim** llegó prácticamente a acabarlo, **XS Games** se ha encargado, al fin, tres años después de su fecha inicial de lanzamiento, de publicar un juego que ya era muy *old-school* entonces, pero que merece algo de mimo por parte de prensa y distribuidores para no ser malinterpretado.

The Red Star es un sencillo *beat'em-up* horizontal en el que haremos avanzar a un grupo de héroes post-soviéticos por decorados de sensibilidad metaindustrial en un futuro alternativo dominado por la violencia y la brujería: Rusia está a punto de ser controlada por un poderoso hechicero biomecánico gigante (sí, son adjetivos aplicables simultáneamente al mismo sustantivo) llamado Troika, y The Red Star es un pequeño grupúsculo de héroes renegados (antes estaban al servicio del gobierno) que deciden detenerlo. La línea argumental es mucho más enrevesada, pero basta conocer estos mimbres, porque la mecánica es demoledoramente sencilla: hacer avanzar a los protagonistas entre oleadas de enemigos.

La visualización del campo de batalla oscila con singular gracia entre la perspectiva lateral y la cenital. La diferencia es de cajón: en la primera tienen más importancia los combos de lucha con armas cuerpo a cuerpo; en la segunda, las armas de fuego. En ésta, a pesar de heredar la estética de clásicos arcade como *Avenger* o

MAKITA TIENE COMO ARMAS UNA HOZ Y UN MARTILLO. EN SERIO.



_GÉNERO **ACCIÓN PERESTROIKA**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **XS GAMES**
_DESARROLLADOR **ACCLAIM ST. AUSTIN**
_DISTRIBUYE **TAKE 2**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.WWW.REDSTAR-US.COM.COM**







TEBEOS ROJOS

Independientemente de sus indiscutibles valores como juego de acción, The Red Star no brilla como adaptación del cómic. Pero era imposible: la culebreante acción del original, con múltiples personajes, no se puede resumir en un desarrollo lineal. Si te gusta la hechicería pop del juego, la épica historia de traiciones metasoviéticas del comic te encantará.

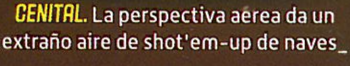




EN TRES PANTALLAS



TRÍO DE ASES. Uno bloqueado al inicio, pero cada uno con sus peculiaridades_





CENITAL. La perspectiva aérea da un extraño aire de shot'em-up de naves_

OTRO LOGRO. El muy bien integrado sistema de puntería automática_

Commando, las ensaladas de proyectiles que se dirigen hacia nuestro personaje en lentas formaciones de bellísima estructura geométrica recuerdan a los excesivos espectáculos de matemática balística de títulos como *Ikaruga* y sus abundantes herederos. Solo que en esta ocasión hay posibilidad de combate cuerpo a cuerpo.

Arriba los pueblos del mundo

El resultado es lo suficientemente variado y viciante como para garantizar a cualquier jugador curtido en mil batallas de la vieja escuela que no va a parar hasta acabar con Troika. La posibilidad de mejorar el armamento, comprar nuevos ítems y el hecho de que cada protagonista de ***The Red Star*** tiene características y arsenales únicos dota al juego de alicientes que, siendo justos, tampoco necesita: ***The Red Star*** aprovecha la capacidad de la **PS2** para ofrecer un juego veloz, exigente, sin ralentizaciones, sin alardes gráficos pero abundantes momentos de cautivador diseño de escenarios a lo largo de sus 19 largos niveles.

El genuino logro de ***The Red Star*** es su intensa profundidad de juego. Las diferencias entre los distintos héroes disponibles exigen que con cada uno de ellos el jugador adopte distintos estilos de juego, más defensivos con unos, más agresivos con otros. El escudo por tiempo limitado se convierte en una herramienta tanto de observación como de cobertura: teniendo todos los enemigos patrones de ataque definidos, cuando la avalancha de némesis se concentra alrededor de los héroes, el escudo es una inteligente manera de replegar y planificar. Los combos de ataque cuerpo a cuerpo son variados, espectaculares, brutales y tienen nombres como El Crepúsculo de los Dioses. Y las partidas a dobles, como es de prever, son divertidísimas y multiplican hacia el infinito la vida del juego. Una decadente, capitalista, tremebunda necesidad.



¿FINAL BOSSES ROBÓTICOS CON SIERRAS MECÁNICAS ENORMES? APUNTADO.

CONCLUYENDO: A pesar de prescindir de la mística de traiciones pseudohistóricas del cómic, The Red Star y su elegante fritanga de géneros de siempre e ideas modernas es casi un sueño húmedo para fans de la jugabilidad clásica. Y a qué precio.


GRÁFICOS


SONIDO

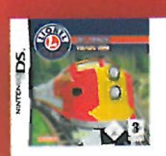

JUGABILIDAD


DURACIÓN



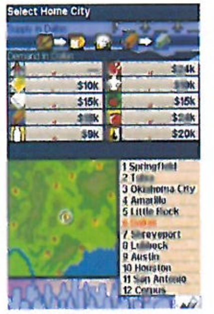


GLOBAL

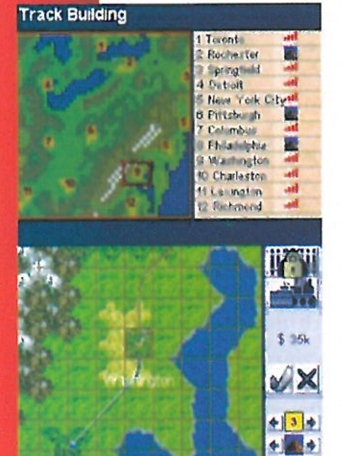


_GÉNERO **SIMULADOR DE TREN DE ARGANDA**
_PAIS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **ZOO DIGITAL P.**
_DESARROLLADOR **BLACK LANTERN STUDIOS**
_DISTRIBUYE **VIRGIN PLAY**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.ZOODIGITALPUBLISHING.COM**

NINTENDO DS
3+



DEMANDA Analiza lo que necesita cada ciudad_





¡SON DE VERDAD! Las locomotoras de Lionel Trains corresponden a modelos reales y hay de todas las épocas, vapor y diesel_

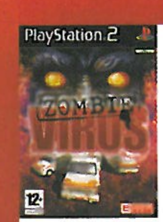
_¡TOOT-TOOT!

LIONEL TRAINS

O CÓMO CONSTRUIR UN IMPERIO FERROVIARIO Y FOMENTAR EL COMERCIO ENTRE CIUDADES

Si eres un aficionado a los trenes o al modelismo ferroviario se te habrán presentado pocas oportunidades de disfrutar de esta venerable afición en consola. Bajo la licencia de una popular marca de trenes en miniatura norteamericana, los progamadores de **Black Lantern** han creado un *Railroad Tycoon* en miniatura en el que básicamente tendrás que construir vías entre ciudades para transportar mercancías de la forma más rápida y eficaz posible. Así, poco a poco, tu imperio ferroviario, el parque de locomotoras, las urbes y tus ingresos irán evolucionando. Cuenta con tres modos de juego, Campaña, Libre y Arenero (Sandbox). El primero para sufrir y planificar y los otros dos para dar rienda suelta a la imaginación. Sólo recomendado para fanáticos de las vías férreas por su complicado y poco intuitivo desarrollo y un apartado gráfico demasiado simple.





_GÉNERO **CONDUCCIÓN REVIVIDA**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **D3 PUBLISHER**
_DESARROLLADOR **VINGT-ET-UN SYSTEMS**
_DISTRIBUYE **VIRGIN PLAY**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **INGLES**
_WEB **WWW.D3P.CO.JP/**

PS2
12+



LOVECRAFTADA En Zombie Virus también hay final bosses, con barra de energía incluida. Su misión, no deja de ser lógico, es interrumpir el paso_





_JOHN TONES

ZOMBIE VIRUS

ZOMBIS ATROPELLADOS POR AMBULANCIAS. UN NUEVO TOPE EN BELLEZA PLÁSTICA.

Hay que ser un mostrenco para no encontrar atractivo un juego cuyo título original es ***The Zombie Vs. Ambulance***. En estos tiempos de mastodontes sin alma, se agradece la desvergüenza de **D3 Publisher** y su idea de mezclar *Crazy Taxi* con una película italiana de muertos vivientes motorizados. Nuestra misión es recoger a los pocos supervivientes de una plaga zombi y, de dos en dos, llevarlos al hospital. Esto proporcionará mejoras y armamento para las ambulancias y abrirá nuevas zonas del mapeado. Oscuro, directo y tosco, ***Zombie Virus*** es técnicamente inferior (¡toma!) a *Zombie Hunters*, con sus enemigos clónicos y sus decorados negrísimos. Pero el despiporre de su mecánica, su violencia de chiste y su ética nipona lo hacen muy, muy preferible a *remakes* sin alma, tonterías multiplataforma y necedades para abuelas.



PS2 12+

_GÉNERO **ACCIÓN SERIE Z (DE ZOMBI)**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **D3**
_DESARROLLADOR **TAMSOFT**
_DISTRIBUYE **VIRGIN PLAY**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO-INGLES**
_WEB **WWW.VIRGINGAMES.COM**


«¿PUEDO SALUDAR? ¡HOLA MAMÁ!» LOS ZOMBIS MIRAN A CÁMARA SIN NINGÚN TIPO DE PUDOR




KILL ZOM-BILL Aya baila sola y todos caen a sus pies. Es el truco más viejo del mundo: encandilar a las hordas de muertos vivientes enseñando cacha, para a continuación despedazarlos con su katana antes de que puedan decir «George A. Romero».


¿TE MOLO? Los zombis se ponen burracos con el bikini de Riho, la idol con talla «Yola XL».



_BEN REILLY

ZOMBIE HUNTERS

RESIDENT EVIL 4

ZOMBIE HUNTERS

DYNASTY WARRIORS 5



ONEECHANBARA: ONEE-CHAN (HERMANA MAYOR) Y CHANBARA (PELI DE SAMURÁIS)

Son muchos los paralelismos que se quieren establecer entre cine y videojuegos pero, ¿por qué no se afianza en el sector una Serie B vocacional y divertida? Es más: ¿qué género se presta mejor para ello… que los zombis? En los ochenta, USA y, sobre todo, Italia parían como conejas películas de muertos, donde se concitaban los presupuestos ínfimos, el descaro y la diversión más descarnada. Ese mismo espíritu impregna la serie de cien juegos de serie ultra económica que edita en Japón **D3**. Y de ellos ***Zombie Hunters*** (*Oneechamploo* en el original, versión mejorada de *Onechanbara a.ka. Zombie Zone*) es el epítome: chicas medio en pelotas (la conocida Aya junto a Riko y su hermana Mahoto, del *All Star Fighters*), que liquidan zombis a golpe de katana. Si esto no es una peli de **Full Moon** dirigida por un **Brian Yuzna** resacoso, que venga Dios y lo vea.

Zombie Hunters no necesita adornos. No necesita CGIs (¡pero si sólo ocupa un CD-ROM!), ni suntuosos planteamientos. Le basta la fórmula de *Dynasty Warriors* de **Koei** (de cutre en cutre, y tiro porque me toca), pero con zombis sirviendo de casquería fina. En cada uno de los clónicos escenarios, Aya debe liquidar a varias docenas de enemigos podridos antes de poder avanzar por el renqueante argumento. La chavala cuenta con varios combos múltiples, así como ataques de largo alcance y algún golpe final. Tanta masacre tiene como recompensa la inevitable explotación sexual. ***Oneechanploo*** es así un juego divertido y más que resultón, si bien sólo apto para gente amplia de miras: pueden fallar las formas, incluso la ejecución, pero de estilo va sobrado.



CONCLUYENDO. Sí, es cutre. Sí, tiene fallos. Pero es como criticar una película porque el zombi puede hablar o la sangre parece ketchup. Matar zombis siempre mola. Claro, que para eso puede hacer falta estar un poco enfermo, pero así somos.







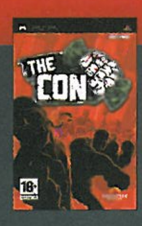






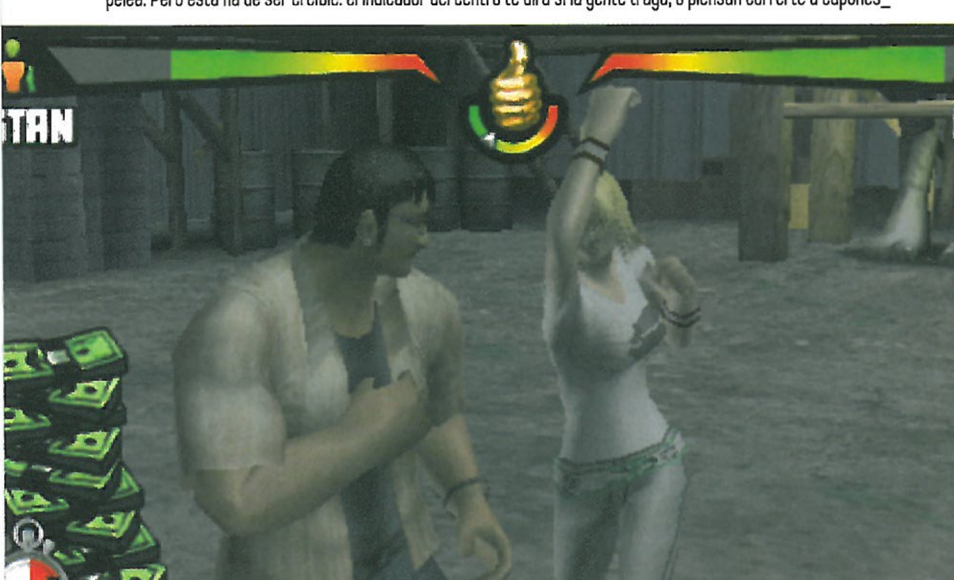
16+

PSP



_GÉNERO **HOSTIAS COMO PANES**
_PAIS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **SOUTH PEAK**
_DESARROLLADOR **THINK & FEEL INC.**
_DISTRIBUYE **PROEIN**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **AD HOC**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.THECON-THEGAME.COM**

MONEY, MONEY Los fajos de billetes indican que las apuestas están en tu contra. Así obrendrás más dinero al ganar la pelea. Pero ésta ha de ser creíble: el indicador del centro te dirá si la gente traga, o piensan correrte a capones_





¡QUÉ GUSTITO PA MIS OREJAS! Además de combos de guantazos, también existen llaves, especialmente variadas si eliges el estilo Wrestling, como nuestra activa Debby_



¿TE PICA? Nunca le pidas a un mastuerzo que te arrasque la oreja_





_STAN BY

THE CON

PARECE QUE NINGUNA COMPETICIÓN EN LA QUE ESTÉ PERMITIDO APOSTAR QUEDA LIBRE DE LA SOMBRA DE LA ESTAFA.

Miren si no al boxeo y la peliculera frase «*morderás la lona en el tercer asalto*». En este sentido, ***The Con*** (es decir, El Timo) pretende capturar precisamente ese mundillo de caraduras y convertirse en un juego que ofrezca algo más que andanadas de hostias.

Lamentablemente, sólo lo consigue a medias. Se trata de un juego de lucha callejera que, además del giro en el sistema de combate que luego veremos, incorpora uno de apuestas basado principalmente en el engaño: antes de cada combate -en una carrera ascendiendo en los *rankings* hasta llegar a lo más alto y poder participar en un torneo exclusivo- el jugador puede apostar por uno de los luchadores, ya sea él mismo o su contrincante (el dinero es imprescindible para acceder al torneo y comprar trapitos). La clave está en hacer creer al público durante los primeros momentos del enfrentamiento, antes de que se cierren las apuestas, que nuestro luchador es peor y aumentar las ganancias. Lo que se consigue fingiendo estar en desventaja. Pero aunque pueden perderse los combates a propósito, rápidamente uno descubre que siempre es mucho más práctico y seguro apostar por uno mismo, lo que le resta gracia.

Este sistema, pese al empeño, no embellece un combate que presenta un giro interesante pero sufre de una implementación deficiente. La perspectiva trasera, que recuerda a algunos juegos de boxeo, alienta una dinámica de esquivas y fintas muy realista: los golpes pueden esquivarse de forma efectiva apartándose. Y los golpes, distribuidos en patadas y puñetazos (dependiendo el estilo de lucha elegido) a derecha o izquierda, alto o bajo, tienen su sentido dependiendo de los movimientos de cada luchador. Existe, además, un editor de combos (simples secuencias de golpes). Pero ***The Con***, pese a este sistema, atractivo sin duda, presenta una respuesta lentísima a las acciones del jugador, lo que daña peligrosamente la fluidez del combate y manda al traste el uso inteligente de combos, llaves y golpes.



CONCLUYENDO. Pese a que las apuestas representan un aliciente, The Con parece un intento y un buen primer paso hacia un sistema de combate prometedor alejado de los habituales, pero necesitado de una implementación mucho más fina.













THE RED STAR ★

TAKE 2 Y SUPERJUEGOS XTREME TE INVITAN ESTE MES A PERDERTE EN UN FANTÁSTICO ARCADE PARA PLAYSTATION 2, THE RED STAR, CON UN FUTURISTA IMPERIO SOVIÉTICO DOMINADO POR LA TECNOLOGÍA Y LA MAGIA COMO TELÓN DE FONDO. SI QUIERES SER EL AFORTUNADO GANADOR DE UNO DE LOS 20 JUEGOS QUE SORTEAMOS, TAN SÓLO TIENES QUE ENVIAR UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA A LA PREGUNTA ANTES DEL 3 DE JUNIO.





REGALAMOS 20 JUEGOS

¿En qué está basado el juego?

A) Un cómic B) Una película C) Un cuadro







CONCURSO THE RED STAR

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra redstarsj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: redstarsj A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 3 de junio de 2007



WII

12+

_GÉNERO **ACCION BÉLICA DE LA VIEJA ESCUELA**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SNK PLAYMORE**
_DESARROLLADOR **SNK PLAYMORE**
_DISTRIBUYE **VIRGIN PLAY**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.VIRGINPLAY.ES**





GUSARAPOS INSECTOS GIGANTES, UN CLÁSICO INTEMPORAL



ACCIÓN DOBLE No puede faltar la colaboración entre dos jugadores_



¡BADABÚN! Todo explota a tu alrededor. Tú pasas indemne. Poesía en movimiento_

_JOHN TONES

METAL SLUG ANTHOLOGY

PÍXELES COMO PUÑOS Y CONTROLES COMO MUÑONES

Metal Slug Anthology es como una de esas recopilaciones en DVD de cincuenta películas de terror infecto a precio irrisorio. La calidad del empaquetado es terrible, pero estamos tan enamorados del contenido... Pues lo mismo: extras escasos, pocos regalos para los fans, pero eh, las siete entregas de la serie a precio económico... cómo resistirse. En este caso, el *gimmick* de la **Wii** es un estorbo: lanzar bombas agitando el nunchaku o mover a Marco inclinando el wiimando en alguna de las cinco configuraciones posibles no es ni divertido ni útil, a no ser que disfrutes con el dolor. Nos quedamos con la versión **PSP** y, posiblemente, también con la inminente de **PS2**. En el improbable caso de que sólo tengas **Wii**, ***Anthology*** sigue teniendo el exigente y preciosista estilo clásico que caracteriza a la serie. Y nos vuelve locos, con aspavientos o sin ellos.



080 GLOBAL

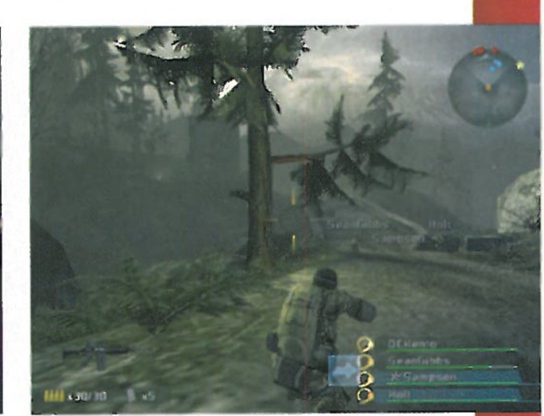


PS2

16+

_GÉNERO **SHOOTER COOPERATIVO**
_PAIS **ESTADOS UNIDOS** _COMPAÑÍA **SONY C. E.**
_DESARROLLADOR **ZIPPER INTERACTIVE**
_DISTRIBUYE **SONY C.E.**
_JUGADORES **1-32** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.SOCOM-HQ.COM**









MODO COOPERATIVO La única novedad jugable de esta nueva entrega es el Modo Multijugador cooperativo a través de Internet_



_MELONGASOIL

SOCOM U.S.N.S *COMBINED ASSAULT*

AMPLIACIÓN DE LA TERCERA ENTREGA CON SUCULENTOS EXTRAS EN EL MODO MULTIJUGADOR

Antes de despedirse definitivamente de **PlayStation 2**, la saga de **Zipper** subsana algunos errores de *SOCOM 3* e incluye una de las posibilidades más esperadas por los aficionados a la saga: un Modo Multijugador cooperativo y a través de Internet. En lo que respecta a su Modo Historia, su planteamiento y su motor gráfico, no encontrarás nada nuevo con respecto a *SOCOM 3*; podríamos decir que ***Combined Assault*** es un pack de mapas con algún que otro añadido y un Modo Historia sin demasiadas novedades. De hecho, hay tan pocas diferencias entre esta última entrega y *SOCOM 3* que «*se entienden*» a la perfección en las partidas a través de Internet; es decir, los mapas que comparten ambos títulos pueden ser jugados *On-line* independientemente del *SOCOM* utilizado, *CA* o *3*. En definitiva, un título exclusivamente para campeones de la saga.



075 GLOBAL

REGALAMOS

NINTENDO Y SUPERJUEGOS XTREME TE DAN LA OPORTUNIDAD DE CONSEGUIR UNO DE ESTOS FABULOSOS PREMIOS: 1 LOTE COMPUESTO POR 1 NINTENDO DS + 1 JUEGO DEAD'N'FURIOUS, Y 9 LOTES COMPUESTOS POR 1 JUEGO DEAD'N'FURIOUS. SI QUIERES PARTICIPAR, ENVÍA UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA ANTES DEL 3 DE JUNIO DE 2007.

1 NINTENDO DS

+ 10 JUEGOS

NINTENDO DS

DEAD'N'FURIOUS

16+

¿A qué género pertenece el juego?

A) Plataformas B) Shooter C) Puzzle

Superjuegos Xtreme



Nintendo

NINTENDO DS lite

CONCURSO DEAD'N'FURIOUS

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra deadsj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: deadsj A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 3 de junio de 2007.



_GÉNERO **PLATAFORMAS BURBUJEANTES**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **RISING STAR GAMES**
_DESARROLLADOR **HUDSON SOFT**
_DISTRIBUYE **VIRGIN PLAY**
_JUGADORES **1-3** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.VIRGINPLAY.ES**

NINTENDO DS

3+





MÁS GRANDES La previsible presencia de final bosses da algo de variedad al juego. La doble pantalla también, pero para mal_

_JOHN TONES

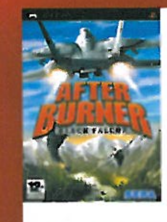
BUBBLE BOBBLE DOUBLE SHOT

Y PROSIGUE LA REGULERA EXHUMACIÓN DEL LEGADO DE TAITO

Rising Star no acaba de dar en el blanco. A excepción del extraordinario *The New Zealand Story* para **DS** que comentamos hace unos meses, su saqueo de franquicias clásicas de plataformeo y habilidad de **Taito** no termina de dar buenos resultados.

Bubble Bobble Double Shot respeta lo que debería ser actualizado (la mecánica repetitiva) y tiene miedo a cambiar lo que debería ser respetado (el tétrico y sobrio diseño de los niveles, en contraposición a la desarmante inocencia de los protagonistas y sus enemigos). El resultado es un título digno, pero cuyas novedades (algunos enemigos solo pueden ser eliminados por uno de los tres dinosaurios, que el jugador deberá convocar con los gatillos, los minijuegos táctiles) son insuficientes. Eso sí, el multijugador hasta tres jugadores es tan divertido e intrascendente como se puede esperar.

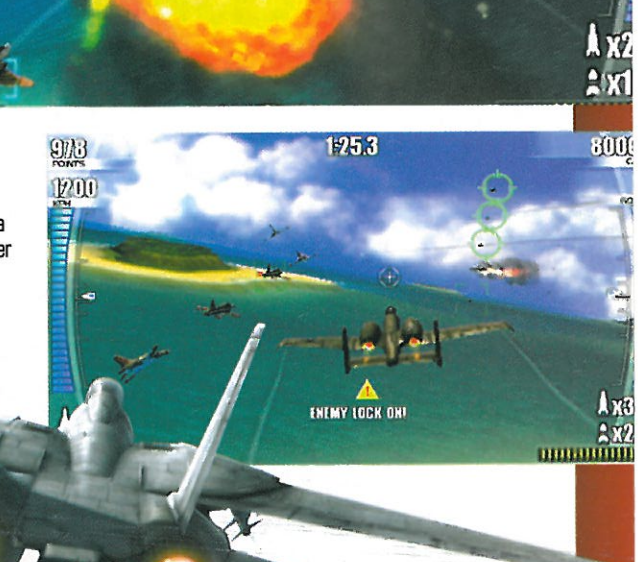




_GÉNERO **SHOOTER ARCADE Y VOLATINERO**
_PAIS **ESTADOS UNIDOS** _COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **PLANET MOON STUDIOS**
_DISTRIBUYE **SEGA**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.SEGA.ES**

PSP

12+



TIRO AL PICHÓN Como en 1987, los aviones enemigos carecen de otra meta en la vida que la de ser derribados_

_NEMESIS

AFTER BURNER: *BLACK FALCON*

UNA SECUELA DESCEREBRADA E HIPERVITAMINADA DE LA LEGENDARIA RECREATIVA DE AM#2.

La pinta de mamarrachos del trío protagonista deja bien a las claras la mentalidad de este sucesor portátil de la célebre *coin-op* de **Sega**: la diversión por encima de cualquier otro aspecto, incluyendo el realismo. Y eso que en esta entrega, por primera vez, **Sega** ha conseguido el permiso de las principales compañías aeronauticas para recrear 15 cazas y bombarderos reales. El resultado es algo así como *Ace Combat*, pero pasado de vueltas. Y la verdad es que nos encanta. Su mecánica no puede ser más sencilla: al igual que en la recreativa de 1987, tu objetivo es eliminar todos los aviones que aparecen en pantalla mientras esquivas sus misiles. Ni más ni menos. El delirio llega con la participación de otros tres jugadores (y otros tantos UMDs). Puede que no consigas reunirlos, pero aún así te partirás los pulgares jugando, con una sonrisa en la boca.




Retro
xtreme
100% AÑEJO - 0% NOVEDADES
Nº6
MAYO 2007
GRUPO ZETA
BARBARIAN
RAMBOS CLÓNICOS
ROCKET ADVENTURES
REMAKES RETRO
Ikari Warriors
¿Johnny Rambo? ¡Un nena!



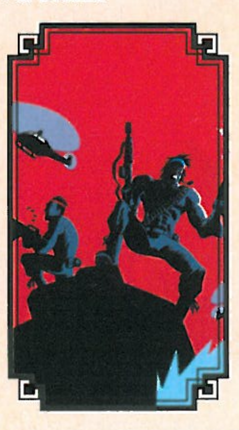
NOTICIAS DEL SIGLO PASADO

LAS COSAS, COMO HAN SIDO

_JOHN TONES

Otra cuestión que hace que los juegos retro, más que el nostálgico valium que buscan algunos insensatos, sean todo un bálsamo en estos tiempos de reciclaje y copia industrial: el reciclaje y la copia industrial. Pero en los ochenta y noventa se hacía de otra manera: si una película o juego tenía éxito se copiaba, pero no con disimulo e hipocresía, sino con desvergüenza, con una actitud que equidistaba entre el homenaje admirado y la envidia cochina. Al mejor estilo de las cintas de de gasolinera que incluían éxitos del pop levemente mutados. E Ikari Warriors es nuestra cinta de gasolinera de este mes.

_ILUSTRACIÓN POR **PEPO PÉREZ**

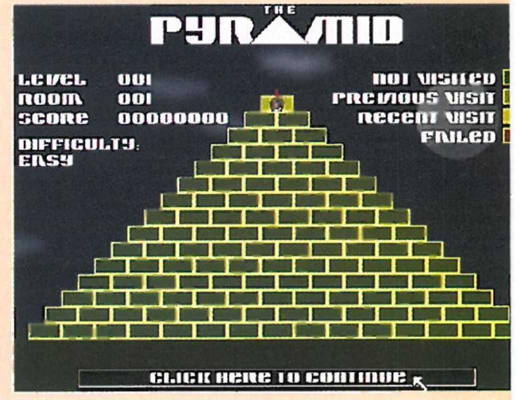


RETROREMAKES BIG 2006 COMPO

La web retroremakes.com organizó una gran competición de remakes con suculentos premios para los ganadores. El primer puesto fue para The Pyramid, y nosotros elegimos otros tres.

_CHAIKO





DE LA CABEZA A LOS PIES Toda una pirámide por explorar y decenas de tesoros por descubrir. Y luego hablan de la brevedad de los juegos clásicos_

THE PYRAMID

¡Mamá, quiero ser arqueólogo!

Con un par de años de antelación respecto al patrio *Abu Simbel Profanation*, el **Spectrum** recibía otro juego que utilizaba una pirámide como escenario, juego que probablemente nadie recordaba hoy día y difícilmente aparecería en alguna lista de títulos notables. Y sin embargo ha recibido su propio *remake*, y sorprendentemente ha ganado el concurso. El ***The Pyramid*** original fue un juego bastante aburrido, en el que básicamente había que eliminar enemigos y recoger gemas para abrir nuevas puertas. **Pug Fugly** ha conseguido darle nueva vida, desde lo puramente cosmético hasta lo jugable. Atrás quedan los caminos prefijados que seguían los enemigos, la pirámide está viva de verdad, y el juego resulta frenético. Lejos de replicar la simpleza gráfica del original, añade brillantes efectos de transparencia o partículas, y la música es memorable. Acompañando a sus 120 niveles, multitud de opciones de configuración. Un *remake* adictivo y rejugable como pocos.

_GÉNERO **ARCADE PIRAMIDAL** _FORMATO **PC** _FORMATO ORIGINAL **ZX SPECTRUM** _AÑO ORIGINAL **1983**
_PROGRAMADOR **PUG FUGLY** _WEB **HTTP://WWW.PUGFUGLYGAMES.COM/HTML/THE_PYRAMID.HTML**



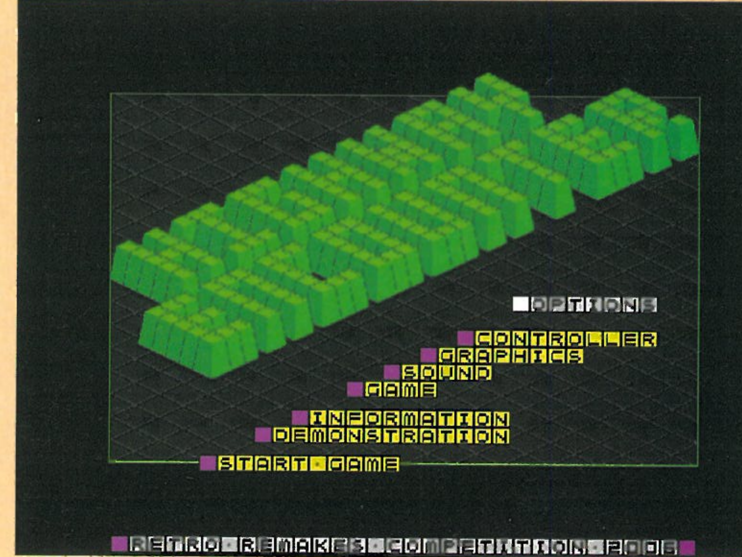


SIN LICENCIA Explorando a lo Indiana Jones, un trasunto de Pac-Man volando... ¡los ochenta!_

HIGHWAY ENCOUNTER

Carretera al Infierno

PARQUEDAD Talento al servicio del juego, y no del diseño de un sistema de menús espectacular_



Highway Encounter es uno de los grandes clásicos de los ordenadores clásicos de 8-bits. Supuso un gran éxito, e incluso llegó a contar con una secuela, *Alien Highway*, un año después. En **Highway Encounter** tomamos la forma de un robot que debe conducir hasta una base alienígena un arma de destrucción masiva que avanza inexorablemente en línea recta, empujada por los robots de reserva. Nuestra misión es despejar el camino de objetos pesados que bloquean el paso, y destruir a cualquier enemigo que ataque el convoy. **Highway Encounter** se distingue de la masa por su componente estratégico, y por la forma de presentar los gráficos en pantalla: una espectacular –para la época– perspectiva isométrica. Dado el ajustado plazo de tiempo para el concurso y lo ambicioso del proyecto, el *remake* presentado quedó en una posición algo más baja de lo que merecía, y es debido a que la versión presentada estaba plagada de errores. Ahora ha alcanzado la versión 1.05, y **Highway Encounter** se revela como el gran *remake* que es: desde el profundo respeto a la inefable esencia del original, ha redibujado todos los gráficos, creado sensacionales efectos para las explosiones y los disparos, y eliminado molestas ralentizaciones, con la posibilidad añadida de jugarlo con un joystick. No cambia el nivel de dificultad, que sigue siendo endiabladamente elevado.

_GÉNERO **ALIENÍGENAS ISOMÉTRICOS** _FORMATO **PC** _FORMATO ORIGINAL **ZX SPECTRUM**
_AÑO ORIGINAL **1985** _PROGRAMADOR **UNCLE** _WEB **HTTP://WWW.URBANINTERACTIVE.NET/**







EL MONIGOTE CON BOTAS Disparar a estos cofrades estancados en la moda acid mola casi tanto como dar brincos con las botas autopropulsadas_

XAIN'D SLEENA

Ejemplo de remake sobrio

Xain'd Sleena es uno de esos viejos arcades que cualquier jugador con solera recordará de sus tardes en los salones recreativos. El juego mezcla la acción de un *shooter* al uso con la mecánica de un juego de plataformas, gracias a la gran capacidad de salto del protagonista. Entre fase y fase intercala un nivel en el que el juego se convierte en un sencillo *shoot'em-up* espacial, tal vez uno de los elementos más recordados del original. Pero quizás la aportación más innovadora del juego en su día fue la de romper con la linealidad, y es que es el jugador quien elige su próximo destino. Este *remake* no se anda con florituras, y presenta simple y llanamente una recreación del arcade original, con los mismos gráficos (algo empobrecidos por la mayor resolución del **PC**) y el mismo sonido, aunque mejorando ligeramente alguna que otra ralentización. Se echa en falta un mayor número de opciones, no ya de optimización sino elementos que complementen el juego, pero sigue siendo el mismo clásico que vació nuestros bolsillos.

_GÉNERO **ARCADE SALTARÍN**
_FORMATO **PC**
_FORMATO ORIGINAL **ARCADE**
_AÑO ORIGINAL **1986** _WEB **HTTP://XOUT.BLACKENED-INTERACTIVE.COM/XAIN.HTML**

CHRONOS: A TAPESTRY OF TIME

Viejo shooter que podría pasar por nuevo

Chronos: The Tapestry Of Time es el representante de aquellos títulos que se lanzaban al mercado por cuatro perras, no contaban con una licencia de relumbrón ni portadas en las revistas, y exprimían las ideas de juegos más famosos. Y sin embargo acababan por hacerse con el cariño de cualquier jugador que se acercase a ellos. **Chronos** es un *shoot'em-up* espacial como tantos otros, recuperado ahora con una amplia paleta de colores imposible en un **Spectrum**, añadiéndole una banda sonora decente y unos efectos de sonido notables, y rebajando la endiablada dificultad del original a costa de reducir la velocidad. Por supuesto el *remake* supera ampliamente un original que nadie recuerda, pero con el detalle de conservar el sabor a 8-bits de saldo.

_GÉNERO **SHOOTER TETRADIMENSIONAL** _FORMATO **PC** _FORMATO ORIGINAL **ZX SPECTRUM**
_AÑO ORIGINAL **1987** _WEB **HTTP://WWW.KRYTEN2X48.PWP.BLUEYONDER.CO.UK/CHRONOSGAME.HTM**



RECORTADO En niveles de dificultad inferiores, el juego es widescreen_



IKARI WARRIORS (ARCADE)

RALF JONES Y CLARK STEEL, DOS BOINAS VERDES QUE SALTAN ENTRE DIMENSIONES Y ACABAN METIDOS A LUCHADORES CALLEJEROS. UNA HISTORIA DE OPORTUNISMO SIN IGUAL PLAGADA DE LLUVIAS DE PLOMO Y EXPLOSIONES.

IKARI WARRIORS

_CHAIKO

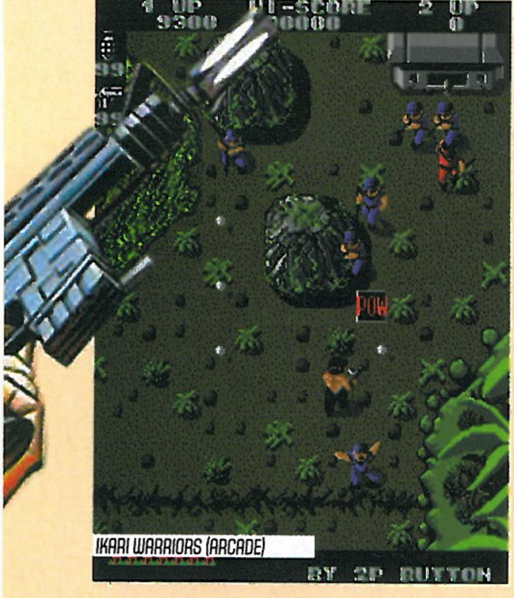


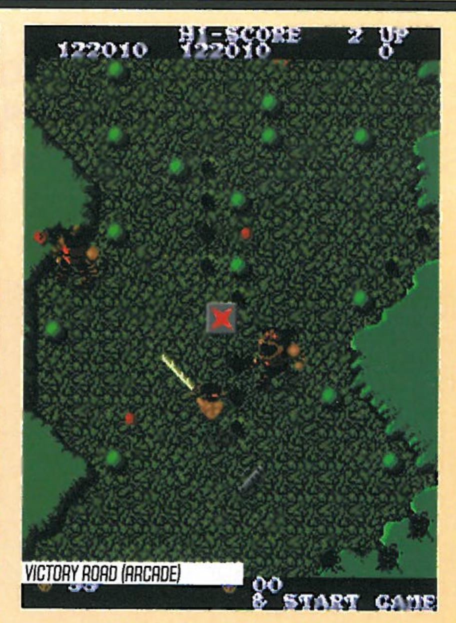
_PLATAFORMA VARIAS
_DESARROLLADOR SNK
_AÑO DESDE 1986
_GÉNERO BALASERAS A PECHO DESCUBIERTO

A principios de los ochenta, un asilvestrado actor encarna a un veterano de la guerra de **Vietnam** que al regresar a su país se encuentra con la dura realidad: él y sus compañeros no sólo no son recibidos como héroes nacionales, como lo fuesen sus padres con la guerra de Corea o sus abuelos tras la 2ª Guerra Mundial, sino que además son unos parias, rechazados por una sociedad de tintes hippyescos que los considera bárbaros. Hablamos, claro está, de *Acorralado* (*First Blood*, 1982), en la que **Sylvester Stallone** encarnaba por primera vez a John Rambo, un ex-soldado capaz de resolver cualquier situación por la vía más expeditiva y brutal posible. Para bien o para mal, la película estaba bañada con una pátina de cine-denuncia que por fortuna se quitó de encima en su secuela, *Rambo* (*Rambo: First Blood Part II*, 1985), esta vez sí, una película abiertamente enfocada a la acción sin complejos que inspiraría decenas de imitaciones y variaciones de todo pelaje.

Aunque a veces sea conflictiva, no puede negarse la estrecha relación que mantienen cine y videojuegos prácticamente desde sus inicios, y en este caso esa ósmosis mediática cristalizó con un juego clásico conocido simplemente como *Commando*, una joyita de **Capcom** lanzada en 1985. El estilo de juego de *Commando* no tardó en ser copiado, pero difícilmente podía ser superado si no se hacía el esfuerzo de añadir algún elemento nuevo a la fórmula. Es entonces cuando **Keiko Iju** entra en escena con su propuesta para ***Ikari Warriors***, un juego similar estéticamente, pero que aporta juego simultáneo para dos jugadores, y un control innovador para el género: un joystick capaz de rotar (en ambos sentidos de las agujas del reloj) que permite una enorme precisión con los disparos, ya que el personaje responde con absoluta exactitud a la dirección que le indica el jugador, y sus disparos se dirigen hacia el punto en que mira. ***Ikari Warriors*** añade además algo que hoy día casi se ha convertido en la razón de ser de la industria: el realismo.

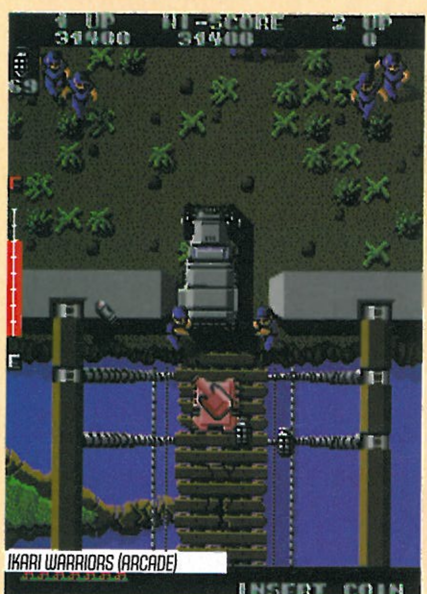
Aunque su base sea la de un *shooter* sencillo, ***Ikari Warriors*** propone conceptos como la munición finita y la necesidad de cuidar los vehículos: las balas del fusil de asalto, y de cualquier arma que el jugador pueda encontrar, se agotan como en el mundo real, por lo que conviene apuntar bien (algo que funciona en perfecta armonía con el sistema de control). En *Commando* las granadas también eran limi-

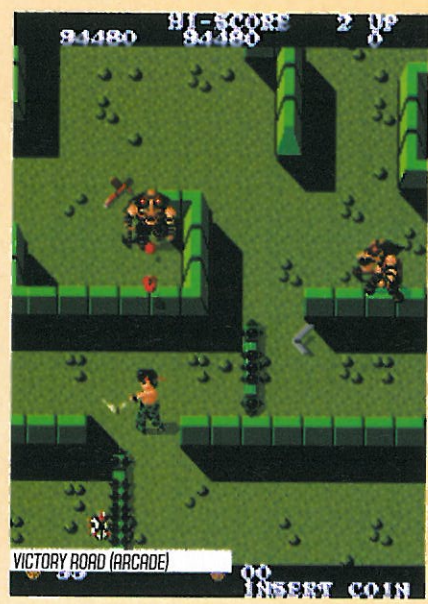

IKARI WARRIORS (ARCADE)


VICTORY ROAD (ARCADE)

MADE IN ALBACETE Nada menos que una espada tamaño XXL es el arma más útil en Victory Road. Extraño, sí, pero no nos hagáis hablar del boomerang_


IKARI III: THE RESCUE (ARCADE)


IKARI WARRIORS (ARCADE)


VICTORY ROAD (ARCADE)


IKARI III: THE RESCUE (ARCADE)

tadas, pero el fusil ametrallador contaba con munición infinita. Por otro lado, al subir en el tanque no sólo debemos evitar que el vehículo reciba disparos para prevenir su deterioro, sino que hay que recoger combustible para alimentarlo. Con esta tímida osadía, ***Ikari Warriors*** se convierte en un precursor de los *shooters* tácticos que hoy pueblan las estanterías de las tiendas de videojuegos, desde *Gears Of War* hasta *Ghost Recon Advanced Warfighter*.

Dos misántropos paseando

Nuestra misión en ***Ikari Warriors*** es rescatar al Coronel Cook, apresado en un cuartel enemigo en medio de la jungla. Desgraciadamente nuestro avión se estrella, por lo que la única opción es atravesar largas distancias a pie matando a cualquiera que se cruce en nuestro camino. Un apoyo argumental resultón para un juego que requiere de dosis ingentes de habilidad y algo de cabeza para resolver las situaciones más peliagudas. Al igual que no deben desperdiciarse las balas, no conviene dar pasos en falso en un escenario infestado de enemigos. Siendo un éxito en los salones recreativos, ***Ikari Warriors*** es convertido a la gran mayoría de sistemas de la época, con resultados desiguales: la versión de **C64** es más que notable, y las de **Spectrum** (con la lógica pérdida de colorido) y **CPC** no se quedan muy atrás, conservando todas ellas la esencia del juego original. No corrió la misma suerte la versión para **NES**, que con su lentitud de ejecución arruinaba la base del juego. Por último existió una versión para el mítico **MSX** que se convirtió en el único juego que **SNK** llegó a realizar para ese sistema. No obstante la mayor pega de todas y cada de las versiones caseras era la ausencia de control mediante joystick rotatorio, sin que por ello dejasen de resultar divertidas. Para la leyenda queda una supuesta versión para **Spectrum** programada nada más ni nada menos que por un jovencísimo **Dave Perry**. Dicha versión nunca llegó a lanzarse comercialmente, a favor de la desarrollada por **Elite**.

Con la secuela de ***Ikari Warriors***, titulada ***Victory Road***, **SNK** decide hacer algo distinto y opta por una ambientación de ciencia-ficción en lugar de continuar con la estética de tiroteos selváticos. El manual lo explica brevemente: tras rescatar al Coronel al final de ***Ikari Warriors*** y huir en avión, se ven transportados misteriosamente a un futuro en el que un malvado ser llamado Zang Zip se ha apoderado de la tierra, poblándola de monstruos. Por supuesto Ralf y Clark deben destruirlo para devolver las cosas a su estado original. **SNK** descarta por completo la ambientación selvática y diseña escenarios que tiran más por el lado místico: estatuas, templos, monstruos pandimensionales, y misteriosas mazmorras. El motivo quizás haya que buscarlo en el éxito que en aquellos años estaban teniendo arcades de temática fantástica como los gloriosos *Rygar* (**Tecmo**, 1986) o *Legendary Wings* (**Capcom**, 1986), y anticipándose por poco a otros bombazos como *Rastan* (**Taito**, 1987) o *Black Tiger* (**Capcom**, 1987). A pesar del cambio de ubicación, nuestros héroes conservan intacto el *sprite* que les da vida, y siguen repartiendo plomo a pecho descubierto y con una cinta sujetándoles el ➲

NI WIIMANDO NI SIXAXIS: IKARI WARRIORS ES EL REY DEL DISPARATE TECNOLÓGICO AL SERVICIO DEL JUEGO

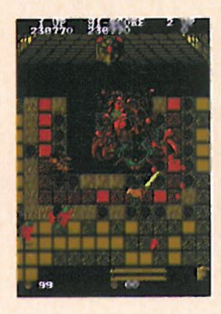




LA EXPOSICIÓN PROLONGADA A ENEMIGOS EN LA ESPESURA DE LA SELVA PUEDE PROVOCAR PARANOIA







IKARI III: THE RESCUE (ARCADE)
SI ALGUNA VEZ OS PREGUNTASTEIS CÓMO SERÍA UN CRUCE DE LONE WOLF & CUB Y RAMBO, AQUÍ LO TENÉIS_

➲ pelo, con pocas variaciones en el sistema de juego. El componente táctico de la primera se esfuma por completo: munición infinita para todas las armas, y adiós a los vehículos. Con la desaparición del realismo se abre la puerta levemente a la fantasía: es posible meterse en una armadura mágica, y una de las mejores (si no la mejor) arma del juego es una espada mágica capaz de barrer todo a su alrededor mientras dispara. De nuevo, una forma brillante de sacarle partido al peculiar sistema de control de la recreativa, idéntico al de su precedente ***Ikari Warriors***.

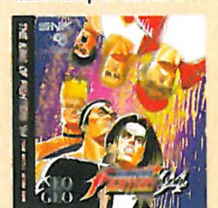
Puños como granadas

A lo largo de las fases el protagonista es absorbido de vez en cuando a unas catacumbas – una idea posiblemente copiada del ya mencionado *Legendary Wings*-, de las que sólo puede salir venciendo a un mini-jefe. Si con ***Ikari Warriors*** podía trazarse una línea hasta los *shooter* tácticos actuales, con ***Victory Road*** no es difícil extraer un parentesco con la tónica actual de hacer del enfrentamiento con jefes de distintos tamaños a lo largo de los niveles (sin esperar al final) una constante. En ***Victory Road*** hay muchos enfrentamientos con mini-jefes, durante y al final de los niveles, todos ellos seres fantásticos, monstruos con tres cabezas, o gigantescos crustáceos sedientos de sangre. En realidad *Lost Planet* no ha inventado nada, sólo ha aumentado resolución y escala. De nuevo tenemos múltiples conversiones como ya sucediese con ***Ikari Warriors*** para ordenadores de 8 bits y **NES**. Todas ellas siguen la tónica establecida por las conversiones de la primera entrega. La versión de **NES**, aunque de nuevo fallaba en su ejecución, contaba con algunas armas extra, y la posibilidad de comprar ítems en tiendas situadas hacia la mitad de cada nivel.

La última entrega de ***Ikari Warriors*** se presenta en 1989 con el título de ***Ikari III: The Rescue***, y a su manera representa una vuelta a los orígenes en lo estético, pero siguiendo con el oportunismo que guía toda la saga desde sus inicios: si bien se retoman una vez más las localizaciones en la selva y el argumento de *Rambo-directo-a-vídeo*, el sistema de juego pasa a ser el de un *beat'em-up* callejero, con la posibilidad de recoger armas ocasionalmente (un fusil de asalto con munición limitada, un cuchillo...), el mismo año en el que *Final Fight* (**Capcom**, 1989) llegó a los salones recreativos, y siguiendo la estela de su propio *P.O.W. – Prisoners Of War* (**SNK**, 1988), un juego bastante superior a ***Ikari III: The Rescue***. La excusa argumental para esta tercera entrega no puede ser más endeble: un niño ha sido secuestrado, en este caso el hijo de un candidato presidencial de los Estados Unidos (ni siquiera es el hijo del presidente...). Sabiendo que Ralf Jones y Clark Steel son lo mejor que ha producido su sistema (lo que nadie sabe es cómo consiguieron volver del futuro tras destruir a Zang Zip, tal vez todo fuese una alucinación producida por pasar demasiado tiempo en la selva), les envían de nuevo a las profundidades de la selva a recuperar al muchacho, y a quitarles las ganas de secuestrar a nadie más a los malos. El espectacular giro de guión llega a mitad de juego, cuando tras recuperar al crío... lo vuelven a secuestrar. Estéticamente es un título notable para la época, aunque palidezca al lado de *Final Fight*. En lo jugable es pobre,

CON LAS MANOS DESNUDAS_

Ralf Jones y Clark Steel son personajes habituales en la saga The King Of Fighters, desde la primera hasta la última entrega, en la que cambian ametralladoras por nudillos.



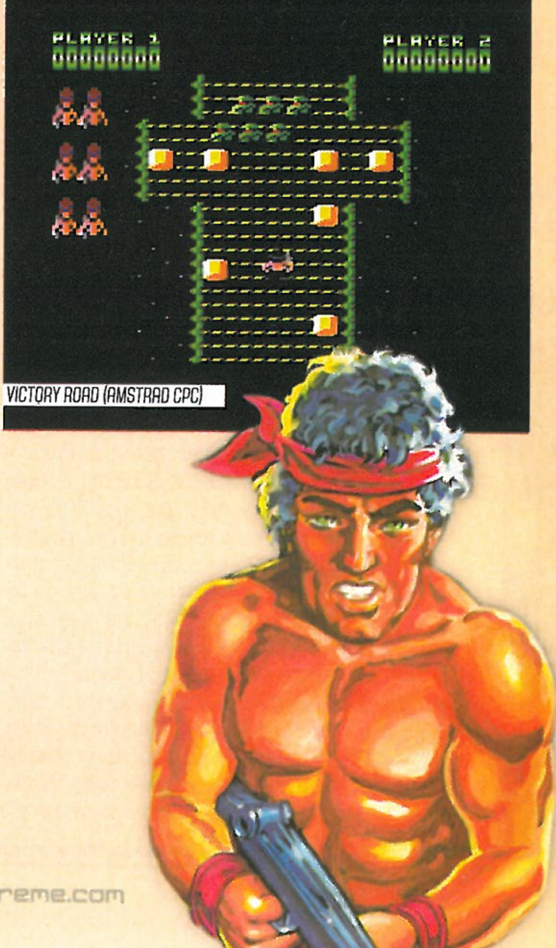
IKARI WARRIORS (NES)



IKARI WARRIORS (ARCADE)


IKARI III: THE RESCUE (NES)


IKARI WARRIORS (SPECTRUM)



VICTORY ROAD (AMSTRAD CPC)

LAS NIÑERAS MÁS MUSCULADAS EN LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO

sobre todo por una dificultad mal equilibrada que en los niveles más avanzados es un abuso en toda regla hacia el bolsillo del jugador. ***Ikari III: The Rescue*** fue el título con menos conversiones: **C64**, **PC**, y una última versión para la ya todopoderosa **NES**. Técnicamente inferiores todas ellas, el juego resulta igual de olvidable en sus versiones caseras que en la recreativa. ¿El final de nuestros héroes? En absoluto: la experiencia adquirida con puños y pies en esta última entrega les fue útil en su devenir (ver *Con las Manos Desnudas*). La pseudo-saga ***Ikari Warriors*** es una mezcla de errores garrafales, oportunismo atroz, y brillantes aciertos, como el sistema de control. Su influencia en el género probablemente ensombrece la del modelo del que partió.

APRENDICES DE RAMBO_

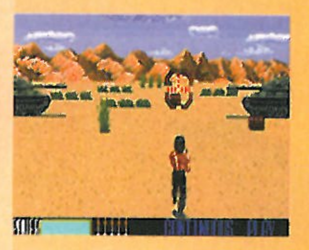
El noble arte de abrirse paso a tiros entre hordas de cientos de enemigos, trasladado a los videojuegos, da como resultado altas dosis de adicción. La consecuencia directa es la proliferación de títulos que explotan esa idea hasta el hartazgo. De entre la maraña de juegos protagonizados por mercenarios locos armados hasta los dientes estos son nuestros favoritos.



GUERRILLA WAR. SNK, 1987. Si Ikari Warriors está inspirado en Commando, Guerrilla War lo está en Ikari Warriors, quedando todo en casa. Las diferencias son técnicas, siendo juegos hermanos.



G.I.JOE. Konami, 1992. Los auténticos héroes americanos gozaron de su propio juego arcade, con partidas a dobles y todo un despliegue audiovisual que recogía el testigo de Devastators (Konami, 1988).



RAMBO III. Taito, 1989. El juego basado en la película del mismo título plantea partidas en solitario o a dobles (usando al Coronel Trautman) con un sistema de juego similar al de G.I JOE.



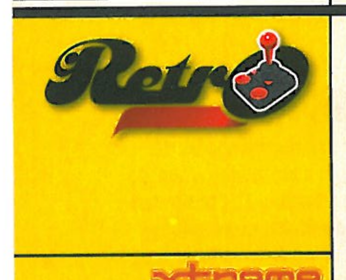
HEAVY BARREL. Data East, 1987. Este es otro de los juegos descaradamente basados en Ikari Warriors, con un sistema de juego y de armas similar, aunque mejorando ligeramente el apartado audiovisual.



CALIBER 50. Athena / Seta, 1989. Si Ikari Warriors no hubiese transitado senderos tan extraños, tal vez hubiese crecido hasta convertirse en Caliber 50, un digno sucesor espiritual.



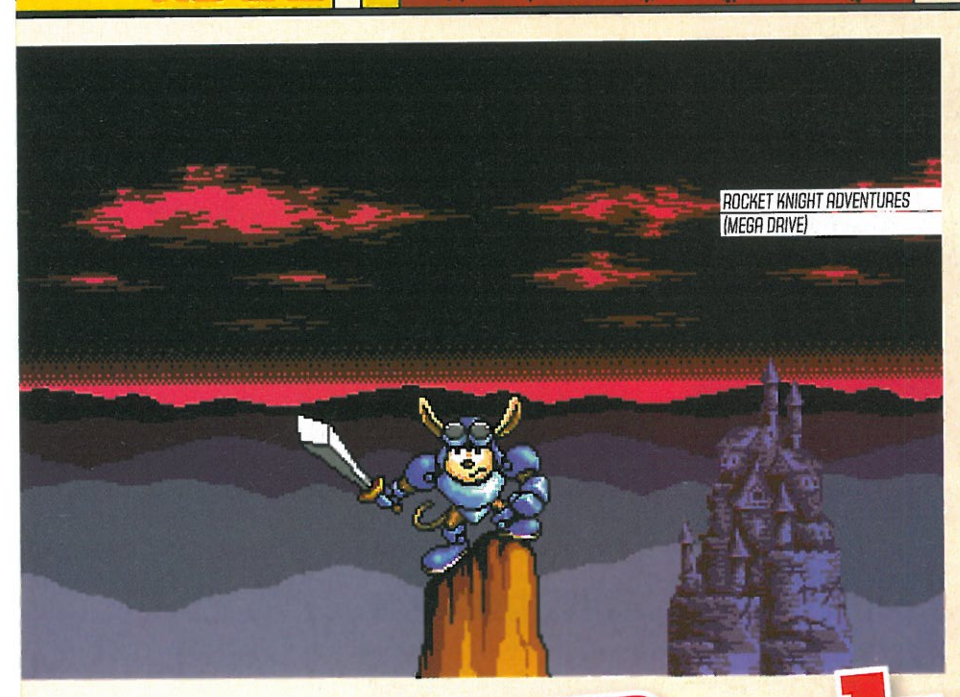
CABAL. Tad, 1988. Otro clásico de los tiroteos a dobles. Los soldados derriban edificios a tiros, y masacran a cientos de enemigos humanos y mecánicos mientras dan volteretas.



TERROR NO. 42 JULY 10¢ GAMES FROM THE CRYPT

Este rincón de retro se nutre de juegos de la cripta, pero también podría ser «el baile de los malditos». Rebuscamos en el fondo de nuestros archivos para traeros los juegos que nadie conoce, las historias que se cuentan entre susurros en la industria. Pasad, pasad... bajo vuestra propia responsabilidad.

_CHAIKO



ROCKET KNIGHT ADVENTURES (MEGA DRIVE)



ROCKET KNIGHT ADVENTURES (MEGA DRIVE)

Rocket Knight Adventures

MARIO EN LOS OCHENTA Y SONIC EN LOS NOVENTA, SIN OLVIDARNOS DEL BONK DE HUDSON, SON LOS MÁXIMOS REPRESENTANTES DE UNA IDEA CONDENADA A LA EXTINCIÓN: LA MASCOTA DE UNA COMPAÑÍA.



Tras *Sonic* (1991), presuntamente un erizo, llegaron otros intentos de utilizar seres antropomórficos como protagonistas en juegos de plataformas de todo tipo. Apareció *Aero The Acro-bat* (un murciélago) y su némesis *Zero The Kamikaze Squirrell* (una ardilla), *Bubsy* (un gato), *Earthworm Jim* (el más glorioso de los gusanos), *Puggsy* (¿qué rayos era Puggsy?),... decenas de animales e insectos de todo pelaje, e incluso humanos, todo valía en el intento de crear un personaje superventas en la era dorada de las plataformas bidimensionales. La tentativa por parte de **Konami** llegó de la mano de Sparkster, un oposum (según reza el manual multiidioma) equipado con una armadura con cohetes capaz de propulsarle en cualquier dirección, y una espada capacitada para lanzar ondas de energía como única arma. Sparkster hizo su entrada en el mundo del videojuego de la mano de ***Rocket Knight Adventures*** (1993), uno de los primeros juegos exclusivos desarrollados por **Konami** para **MegaDrive** tras tomarse con más calma su alianza con **Nintendo**.

Tras la máscara de juego-de-plataformas-con-animalitos al uso se esconde un ejemplo de batiburrillo genérico llevado a buen puerto. La base de ***Rocket Knight Adventures*** es sencilla: un juego de plataformas con scroll horizontal y trabajados escenarios diseñados para sacar partido al traje del protagonista, que aporta verticalidad al conjunto. Con sus cohetes puede rebotar de forma consecutiva por las paredes, o alcanzar zonas altas de las que posteriormente se agarra. Pero con **Nobuya Nakazato** al frente del proyecto (*Contra III / Super Probotector*), ***Rocket Knight Adventures*** da un salto genérico y se convierte también en un buen juego de acción arcade: nada de saltar sobre los enemigos, hay que golpear-


SPARKSTER (MEGA DRIVE)


SPARKSTER (MEGA DRIVE)

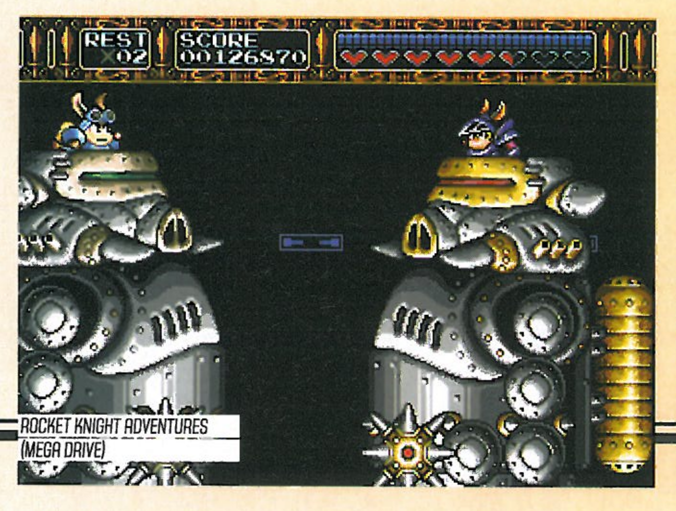

SPARKSTER (SUPER NINTENDO)


SPARKSTER (SUPER NINTENDO)



ROCKET KNIGHT ADVENTURES (MEGA DRIVE)





ROCKET KNIGHT ADVENTURES (MEGA DRIVE)



ROCKET KNIGHT ADVENTURES (MEGA DRIVE)

REBOSANDO IDEAS
El juego está plagado de detallitos jugables como la conversión en shoot'em-up o en beat'em-up en momentos puntuales, o estas plataformas invertidas gracias a un líquido reflectante_

los con la espada. Nada de subir una bandera al final del nivel: hay que aniquilar mastodónticos jefes finales. Ensanchando aún más el horizonte del juego, en ocasiones se transforma en un shoot'em-up que toma prestados enemigos de *Gradius*, o en un juego de lucha uno contra uno con robots gigantes. Todo ello unido a un apartado técnico ejemplar y a una de las pocas mascotas con carisma da como resultado una de las joyas del catálogo de **Mega-Drive**. A pesar de ello, el éxito del juego fue moderado, aunque suficiente para que **Konami** diese a luz una secuela.

El oposum, marsupial a propulsión

En 1994 se lanza ***Sparkster***. De nuevo creado para **MegaDrive**, rompe con la primera entrega y elimina en buena medida el componente arcade para centrarse descaradamente en las plataformas coloristas que pueblan unos escenarios más amplios. Sin dejar de ser un buen juego, no está a la altura del original, faltándole algo de agresividad. Sin embargo no fue la última palabra de Sparkster.

La otra cara de la moneda se encuentra en un juego con el mismo título, ***Sparkster***, pero desarrollado en exclusiva para **Super Nintendo**. Esta versión de ***Sparkster*** sí permanece fiel a ***Rocket Knight Adventures***, hasta el punto de que en cierto modo puede hablarse de *remake*, que revisa y mejora la idea original. La mayor capacidad audiovisual de **SNES** favorece que este juego sea el más vistoso de los tres, y **Konami** añade además mejoras al personaje (nuevos movimientos, sacando partido del mayor número de botones del pad) y a los escenarios (una mayor amplitud que saca mejor partido de los cohetes). Una verdadera joya.

Esa sí supuso la despedida de Sparkster, perdido para siempre en el abismo de las mascotas fallidas de forma inmerecida. En tiempos en los que Mario y Sonic se alían en un movimiento desesperado, **Sony** no acaba de dar con una mascota (¿***Jak & Daxter***? ¿***Ratchet & Clank***? ¿***Sly Raccoon***? ¿***Crash Bandicoot***?), y **Microsoft** apenas intentó encontrarla (¿***Blinx***?), todo indica que no sólo Sparkster no volverá, sino que lo más cercano a una mascota y lo que estas representaban, hoy día lo son Solid Snake o Marcus Fénix. Lástima.

LA ERA DE LAS MASCOTAS DURÓ MÁS O MENOS LO MISMO QUE LA DE LAS BOY BANDS, PERO FUE MUCHO MÁS DIVERTIDA

08550



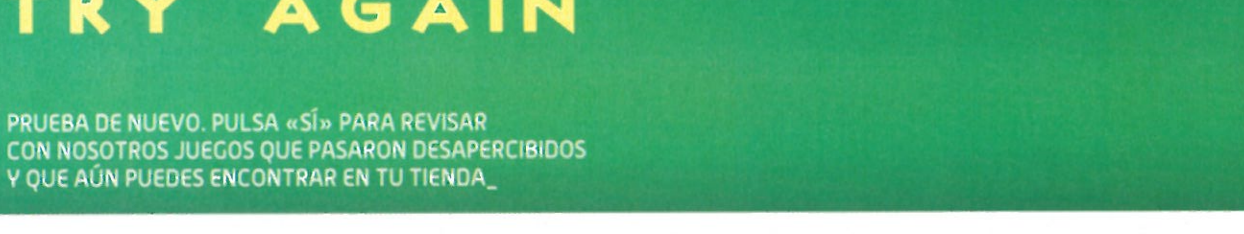
BARBARIAN

Conocido como «Death Sword» en Estados Unidos y como «el de la portada de la tía en bikini» en los patios de nuestros colegios en 1987, «Barbarian» se ganó en poco tiempo la merecida fama de ser uno de los mejores juegos de lucha para 8 bits. La fluidez de los combates, la limitada pero entonces sorprendente variedad de ataques, la desbordada violencia pixelada que solían culminar en un espectacular decapitamiento de uno de los combatientes y la inspiración en las películas de bárbaros (el juego tiene samples de efectos sonoros de El Guerrero Rojo, de Schwarzenegger y Brigitte Nielsen) lo convirtieron en todo un must. Y luego estaba Maria Whittaker, claro...

ARRIBA, UNA ROTUNDA DECAPITACIÓN TEÑIDA DE CGA. ABAJO, UN BORBOTÓN DE SANGRE PIXELISTA EN AMIGA.



TRY AGAIN



PRUEBA DE NUEVO. PULSA «SÍ» PARA REVISAR
CON NOSOTROS JUEGOS QUE PASARON DESAPERCIBIDOS
Y QUE AÚN PUEDES ENCONTRAR EN TU TIENDA_





EXPRIMIENDO LA XBOX EL CUIDADO ASPECTO GRÁFICO LLEVÓ AL LÍMITE LAS POSIBILIDADES DE LA CAJA DE MICROSOFT

XBOX

ODDWORLD
STRANGER'S WRATH

_MR WINTERS



_PLATAFORMAS XBOX
_AÑO 2005
_COMPAÑÍA EA
_DESARROLLADOR
ODDWORLD INHABITANTS
_GÉNERO
WESTERN PELUDO

CANTO DEL CISNE DE LA GENERACIÓN ANTERIOR DE CONSOLAS Y VUELTA DE TUERCA FINAL A UNA SAGA DE CULTO TAN AMBICIOSA COMO BRILLANTE EN SU FACTURA

Sólo debido a los oscuros designios de un *marketing* mal llevado podemos comprender la escasa respuesta del público ante un juego como ***Stranger's Wrath***, última entrega de la mítica saga de *Oddworld* que creó **Lorne Lanning**, una de las estrellas más visibles del sector de los videojuegos. Mezcla de acción y aventura y producto del mismo extremo cuidado puesto en tramas, ambientación y personajes que terminaría alejando a **Lorne** del desarrollo de *software* de entretenimiento (para dedicarse a tiempo completo a la creación y dirección de piezas de animación CGI), **Stranger's Wrath** es un juego brillante muy por encima de la práctica totalidad de lanzamientos con que nos topamos en este mercado tan complaciente. Consigue, para empezar, una identificación con el personaje que raras veces se logra.

El Stranger es un personaje creíble, mitad héroe, mitad villano, un tipo seco y de maneras expeditivas que no entiende de planteamientos morales, sino que obedece únicamente a sus propias necesidades. Un auténtico cazarrecompensas a la manera del Viejo Oeste, que recorre pueblos y aldeas buscando el dinero que necesita para operarse de una misteriosa afección.

Oscuros motivos para liarse a tiros, y oscuras maneras las de este extraño héroe, mezcla de león y chewbacca, con el que los aldeanos (unos geniales pollos antropomórficos) mantienen una relación de miedo y respeto. Y extraño también resulta toparse con un juego sin fisuras aparentes como éste, donde todos los aspectos no sólo están cuidados al máximo, sino que aprovechan al cien por cien las posibilidades de la máquina sobre la que se ejecutan. La dirección artística de ***Stranger's Wrath***, con su cuidado retrato de un viejo oeste invadido por la industrialización, sus hilarantes diálogos, su música y efectos, da la impresión de haberse realizado con un grado de exigencia y atención al detalle poco común en esta industria donde tantas cosas se toleran.

Quizás el mayor problema de ***Stranger's Wrath*** sea precisamente su perfeccionismo: hace demasia-



ANTECESORES

Oddworld fue uno de los más carismáticos, ricos y brillantemente conceptualizados mundos jamás vistos en una consola. Abe y Munch conquistaron el corazón de miles de jugadores.





TÉCNICAS DE CAZA EL ATAQUE FRONTAL NO SUELE DAR BUENOS RESULTADOS. ELLOS SON (AÚN) MÁS BRUTOS QUE NOSOTROS.





MI JEFE ES UN POLLO EL CARISMA DE LOS HABITANTES DEL MUNDO DEL OESTE DE STRANGER ES INNEGABLE.



das cosas bien. Su elegante alternancia de la cámara a la visión en primera persona unifica de manera natural dos géneros: el de acción en tercera persona, incluyendo ciertos aspectos heredados de los juegos de plataformas, y el FPS. Su diseño de niveles, armas y enemigos incorpora tantos elementos del juego de sigilo al *shooter* de toda la vida que uno no sabe muy bien a qué está jugando.

Enfrentarse a ***Stranger's Wrath*** esperando encontrarse el clásico «túnel de la bruja» del *shooter* en primera persona de toda la vida, o el cosechador de mamporros y combos que caracteriza a los juegos de acción en tercera persona, es sin duda la mejor garantía para tener un rápido y deshonroso final. Resulta mucho más inteligente comprender hasta qué punto está cuidado el personaje del cazarrecompensas: como auténticos leones cazadores, deberemos caer sobre nuestros enemigos en incursiones rápidas y salvajes, no sin antes acechar, distraer y separar del grupo a nuestras potenciales víctimas en un juego de presa y cazador que resulta tan satisfactorio como el tiroteo en sí. Un juego demasiado agresivo traerá una muerte implacable: los enemigos, no muy variados, pero brutales y con gran potencia de fuego, nos eliminarán sin problemas si consiguen rodearnos o superarnos en número. Pero un jugador clásico de sigilo tampoco correrá mejor suerte: las técnicas del Stranger, que combina un exótico armamento con contundentes y efectivos ataques cuerpo a cuerpo, no son demasiado útiles para el asesinato selectivo a distancia. Dispondremos de una única arma, una ballesta de doble cargador en la que podremos utilizar diversos tipos de munición de muy diferentes aplicaciones. Las posibles combinaciones de cebos, noqueadores, trampas, aguijoneadores e incapacitantes se multiplican, permiten diferentes aproximaciones a una misma situación. Jugabilidad en estado puro. Que la munición esté compuesta por bichos vivos que deberemos cazar no deja de ser un mero *gimmick*, pero qué duda cabe de que se trata de algo tremendamente original y carismático que aporta personalidad al mundo y al personaje. Y qué decir de la historia. Su descripción de la industrialización más despiadada, corporativismo vil, explotación de los recursos naturales y opresión del débil no puede estar más de actualidad. Qué lástima que en la realidad no nos comportemos todos un poquito como este Stranger.

UN TIPO SECO Y DE MANERAS EXPEDITIVAS



SUPERJUERGAS

EL SUPERGOLFO

SABÍAMOS QUE ERA MENTAR AL GOLFUS MAXIMUS Y NOS INUNDARÍAIS DE CARTAS. AUNQUE ALGO NOS INQUIETA: SÓLO MANDÁIS PIROPOS.

Lo que no entendemos es: si somos tan buenos, ¿por qué no se agotan los ejemplares de **Xtreme** en los kioscos? Yo os diré por qué: sólo compráis una. Comprad dos. Todos a la vez. El próximo 10 de junio, todos comprad dos números de **Xtreme** a las once y media de la mañana y gritad «*¡Hyperblaster!*». Algo pasará. Algo *debería* pasar.

Así piensa **Carlos B**, que dice que le gusta **Xtreme** porque «*te puedes encontrar en el mismo*



parrafo las palabras: pixel-art, msx y scroll (¡y formando frases con sentido!)». Es más de lo que se puede decir del párrafo anterior. Yo os entiendo. La competencia se explica fatal, ¿eh?

Antonio Fernández, por su parte, nos narra horrorizado cómo se cargó una **Wii**, y adorna su horrorizado relato con una esplendorosa frase que hemos colgado frente al sitio de **Nemesis** para que lo tome como ejemplo y dé menos rodeos en sus análisis: «*LA GAMECUBE GANÓ EL TEST DE RESISTENCIA DE CONSOLAS, ésta no ganaría ni el test de resistencia a... [inserte test fácilmente superable]*». Inserte test, claro que sí.

Nos encanta que los lectores de la **Superjuegos Vintage** nos envíen sus recuerdos. Observen este momento extático de **David Gambin**: «*nemesis, delucar, r.dreamer, j.c.mayerick, asikitanga, the elf, the scope, doc, skywalker, nombres viejos, nombres nuevos, unos se van, otros se quedan, otros vienen...*» Cosas así nos emocionan de verdad, pero no tanto como emocionaría a **David** el saber que la mayoría de ellos se dedican a pasar la fregona en lupanares turcos. Tanto darle al juguecico. Miren donde se acaba. No vuelvan a preguntarnos por ellos. Sólo sabemos que si volvemos a investigar por su actual paradero tendrán que matarnos.

Enrique Luque de Gregorio nos obsequia con otra frase que promete convertirse en **Muletilla Oficial De Cierre de Xtreme**: «*Os sigo desde los tiempos de MegaSega y esas cosillas, pero bueno, tampoco os lo creáis mucho...*». Desde ahora, las notas de los juegos van a ser «*Zelda: 89 pero no*». «*The Flintstones: 91 más o menos*». No se puede decir menos con más.

Sara del Ojo nos mete el dedo en el ídem con su rotunda observación sobre la característica presencia de nuestro Supergolfo: «*no me jodais q coño es eso del supergolfo, q mierda de foto habeis puesto q parece el tío pepe de los años 40*». Amigos, aquí si que nos sentimos superados por la prosa y la circunstancia. **John Tones** dice en otro punto de este número que muchos juegos tienen los fans que se merecen, a lo que nosotros apostillamos:

a) Muchos fans tienen los juegos que se merecen.

b) **Xtreme** tiene mejores lectores de los que merece.

Otro día podemos hablar de los sueldos de quienes hacen **Xtreme**, lo que se merecen y dónde va a ir a parar todo esto.

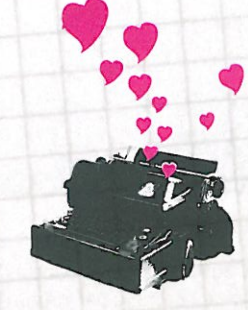
Recordad que podéis contactar con La Cúpula de la Inteligentzia de los Videojuegos de este país en **xtreme.superjuegos@grupozeta.es**

LOS PREMIOS PLAYSTATION REVISTA OFICIAL CELEBRAN SU SEXTA EDICIÓN

FUE EL PASADO 19 DE MARZO EN LA SALA BANGALOO (MADRID), CON CENA, COPAS Y TODA LA TENSIÓN DE LA ENTREGA DE PREMIOS CON MANOLO LAMA

Nervios, tensión y muchas sorpresas depararon **Los Mejores de 2006**, sexta edición de los premios que otorgan cada año los lectores de **PlayStation Revista Oficial** a sus juegos favoritos. Fue en la madrileña sala **Bangaloo**, donde una agradable cena reunió en un ambiente relajado y entrañable a lo más granado del sector y a los componentes de la revista. Estos últimos aguantaron la presión estoicamente, para no desvelar los ganadores hasta el final de la gala, presentada por **Manolo Lama** (por si alguien no lo sabe, es el comentarista principal de la saga *FIFA* desde hace unas cuantas ediciones). Entre los premiados, a los títulos ya consagrados como ***PES 6*** (ganador en categoría absoluta y como juego deportivo), o ***Need For Speed Carbono***, se unieron sorpresas como la de ***Scarface*** y el premio que otorga la redacción, que este año recayó en ***Shadow Of The Colossus***. También hay que mencionar que **Rafael Martínez-Avial** (Director General de **Electronic Arts España**) recibió el galardón al reconocimiento profesional por su trayectoria desde que desembarcó en este ajetreado mundillo.





DIARIO DE LA REDACCIÓN

12 de abril – Tones recibe, el mismo día, copias de Zombie Virus, Zombie Hunters, y un pedido de DVDs que incluye Zombie 5 y Zombies Anfibios. Esa misma noche hay que ingresarle en Urgencias debido a un aneurisma grave.

17 de abril – Leolo acude a un pase de La Fuente de la Vida. No entiende nada, pero le gusta.

18 de abril – Nemesis acude a un pase de La Fuente de la Vida. La entiende mejor, y le gusta.



MEJOR JUEGO PS2
PRO EVOLUTION SOCCER 6

MEJOR JUEGO DE PSP
GTA: VICE CITY STORIES

MEJOR JUEGO DE AVENTURA/ACCIÓN
SCARFACE

MEJOR JUEGO DE CONDUCCION
NEED FOR SPEED CARBONO

MEJOR JUEGO DE LUCHA
DRAGON BALL Z: B.T.2

MEJOR SHOOTER
CALL OF DUTY 3

MEJOR PARTY GAME
BUZZ: EL GRAN...

MEJOR JUEGO RPG
KINGDOM HEARTS II

MEJOR JUEGO DEPORTIVO
PRO EVOLUTION SOCCER 6

MEJOR JUEGO ON-LINE
SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS

PREMIO DE LA REDACCIÓN
SHADOW OF THE COLOSSUS

RECONOCIMIENTO PROFESIONAL
RAFAEL MARTÍNEZ-AVIAL
Director General
de Electronic Arts España

Arriba, de izquierda a derecha: Rafael Martínez-Avial (EA), Silvia González (Atari), Sara Fernández (Vivendi Games), Ana Lafuente (Take 2), Mónica Guerra (Activision), Carmen Lucas (Sony C.E.) y Mónica Revilla (Sony C.E.). Abajo, de izquierda a derecha: Carlos Astorqui (Proein), Mónica Corbella (Konami), Juan José González López-Huerta (EA) y Juan Jiménez (Sony C.E.).

19 de abril – Nemesis y Leolo comparan sus versiones y llegan a la conclusión de que a la versión que vio Leolo le faltaba media hora. Tones decide que no le va a gustar.

20 de abril – Entrevistamos a uno de los creadores de Guitar Hero. Por algún motivo, Jean-Claude Van Damme se convierte en leit-motiv constante de la entrevista.

21 de abril – The Elf y Nemesis acuden a una boda a Córdoba, pero no entre ellos. Vuelven hablando de volver a irse. El resto de la redacción, encantada con la idea.

23 de abril – Stan By encadena un viaje a Londres con otro a Manhattan, y culmina, justo a tiempo en otro apocalíptico cierre. No se entiende nada de sus textos. Como los de Chiarafan, pero él no tiene la excusa de los viajes.

Nemesis asegura que ha visto moverse el gusano del mezcal que Tones guarda para los cierres

Tones asegura que nunca habían intentado ligar con él de un modo tan obvio y rastrero

TOPS

xtreme

01 **GOD OF WAR II** (SONY C.E.) PS2
02 **THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION** (UBISOFT) PS3
03 **CRUSH** (SEGA) PSP
04 **CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN** (KONAMI) DS
05 **RESISTANCE: FALL OF MAN** (SONY C.E.) PS3
06 **PUZZLE QUEST** (VIRGIN PLAY) PSP
07 **MOTORSTORM** (SONY C.E.) PS3
08 **METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS** (KONAMI) PSP
09 **THE RED STAR** (TAKE 2) PS2
10 **GUITAR HERO II** (ACTIVISION) XBOX 360

GAME

PLAYSTATION 2

01 **WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007**
02 **FINAL FANTASY XII**
03 **PRO EVOLUTION SOCCER 6**
04 **GOD OF WAR (PLATINUM)**
05 **GTA: VICE CITY STORIES**

XBOX 360

01 **GUITAR HERO II + GUITARRA**
02 **VIRTUA TENNIS 3**
03 **GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2**
04 **CRACKDOWN**
05 **GEARS OF WAR**

WII

01 **DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2**
02 **RAYMAN: RAVING RABBIDS**
03 **THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**
04 **WII PLAY + WII REMOTE**
05 **SONIC Y LOS ANILLOS SECRETOS**

PSP

01 **PRO EVOLUTION SOCCER 6**
02 **VIRTUA TENNIS 3**
03 **MIND QUIZ: EXERCISE YOUR BRAIN**
04 **GTA: VICE CITY STORIES**
05 **CALL OF DUTY: ROADS TO VICTORY**

NINTENDO DS

01 **POKEMON RANGER**
02 **BRAIN TRAINING**
03 **HORSEZ**
04 **ANIMAL CROSSING: WILD WORLD**
05 **DOGZ 2006**

¡LOS GANADORES!

CONCURSO THE LEGEND OF ZELDA

Alejandro Moraño Mur (Barcelona) • Luis Veza Castell (Barcelona) • David Jiménez Pastor (Tarragona) • Miguel A. Alfageme Claverí (Madrid) • Luis A. Salgado Santiago (Palencia)

CONCURSO LOST PLANET

GANADORES DE 1 JUEGO + 1 FACE PLATE + 1 CAMISETA + 1 FIGURA

Gonzalo Moldes Fernández (Barcelona) • José Clemente López (Almería) • Julio Martínez Vila (Valencia) • Pere Bofarull Milian (Tarragona) • Pablo Soler Tomás (Zaragoza) • Pedro Cerezuela Martínez (Almería) • José Luis Romeu Miguel (Barcelona) • Alejandro Soto Badenes (Valencia) • David Ruiz Ponce (Murcia) • Ismael García Escobar (Vizcaya)

GANADORES DE 1 JUEGO + 1 FACE PLATE + 1 CAMISETA

José Manuel Martínez Espósito (Barcelona) • Juan I. González Aguado (Madrid) • José García Segovia (Ávila) • David Miró Durán (Barcelona) • Pablo De La Cueva Talegón (Madrid) • Borja De Regil Dasáñez (Madrid) • Gabriel Ramón Garcí (Baleares) • Biegert Tim (Alicante) • Iñaki Gómez Sánchez (Vizcaya) • Iraia Lejarzegi Bilbao (Vizcaya) • Daniel Sánchez Villalba (Zaragoza) • Li Zhou (Albacete) • Ramón Lara Rodríguez (Madrid) • Jordi Tárrega Torrent (Barcelona) • Elias Calleja Basañez (Madrid)



La madre de todos los test

JUEGOS PARA NO DORMIR

Superjuegos Xtreme, con la colaboración de hardcore-gamer.net, siente la necesidad de poner a prueba a sus lectores con palabras esdrújulas y tests como éste. Identifica el título de cada una de estas capturas y envíanos un email a xtreme.superjuegos@grupozeta.es con la mayor cantidad de respuestas correctas posibles. ¡Demuestra que nos mereces, pedazo de zombi!


1


2


3


4


5


6


7


8


9


10


11


12


13


14


15


16


17


18


19


20



IDENTIFICA LO QUE BUENAMENTE PUEDAS...

...Y GANA UNA CAJA DE 1.200 PIEZAS DE PIXELBLOCKS

CEDIDO POR HARDCORE-GAMER.NET.

Envía tus respuestas a **xtreme.superjuegos@grupozeta.es**
y, por una vez, presume de algo consistente.

ULTIMO GANADOR... JUANMA HUESCA (100%!!!)

SOLUCIONES AL NÚMERO ANTERIOR: **01** El Misterio Del Nilo • **02** Ramón Rodríguez • **03** Saimazoon • **04** Rocman • **05** Rocky • **06** Sgrizzam • **07** Wells & Fargo • **08** Hammer Boy • **09** Survivor • 10 Cosa Nostra • **11** Goody • **12** Mad Mix Game • **13** Toi Acid Game • **14** Los Inhumanos • 15 Army Moves • 16 Freddy Hardest In Manhattan Sur • **17** After The War • **18** Las Tres Luces De Glaurung • **19** Poli Diaz • **20** Satán



A LA INFORMACIÓN PARA PS3, PS2 Y PSP! | ¡GUÍAS COMPLETAS DE LOS MEJORES JUEGOS! | ¡TODA LA INFORMACIÓN PARA PS3, PS2 Y PSP! | ¡GUÍAS COMPLETAS DE
PRIMER CONTACTO CON MANHUNT 2 PARA PS2 Y PSP
LOS PERIFÉRICOS MÁS DESEADOS DE PS3
TODAS LAS NOVEDADES A EXAMEN
EL 19 DE ABRIL EN TU QUIOSCO
GRUPO ZETA
REVISTA + GUÍA SÓLO 2'95 €
NO TE PIERDAS EL NÚMERO DE MAYO
PlayStation 2
PSP PlayStation Portable
PLAYSTATION 3
PlayStation®
Revista Oficial - España
¡PRIMERA REVIEW!
Spider-Man 3
¡CAERÁS EN SUS REDES!
PS3
PS2
www.revistaplaystation.com
God Of War II
+
Resistance: Fall Of Man
GUÍAS COMPLETAS
48 PÁGINAS
PS3
PS2
PlayStation
Revista Oficial - España
EXPO ZARAGOZA 2008